家用电脑与游戏机



Computer & Game

1999-2

特别企划悬赏
拯救同胞行动！
阿比逃亡记

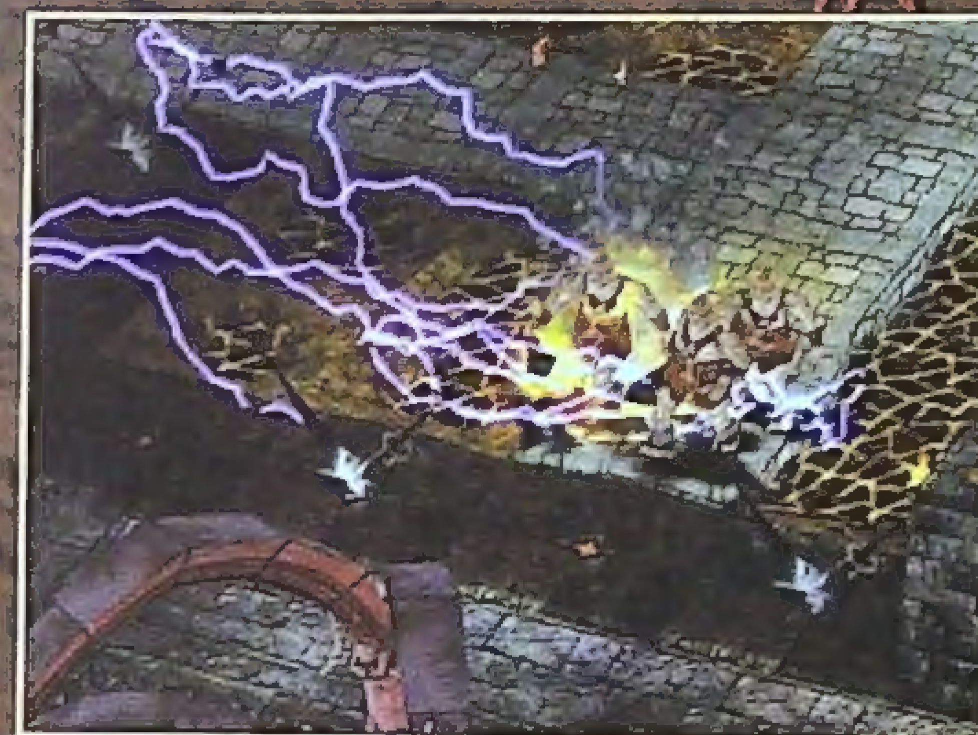
异尘余生 II
未来战警
魔法师传奇
骑士与商人
陈说 Direct X
98' Comdex 大展回顾
最新模拟器劲报
MX300 测试手记
送你四把上网利器
文渊阁 迷失心绪

ISSN 1005-6793



02>
9 771005 679003

地下城守护者 II







上帝也疯狂3











101

AIRBORNE

空降師

101st Airborne in Normandy









魔法师传奇

MAGIC&MAYHEM











命名活动 即将截止

雷霆出击
狙击
鹰抗命
终极标靶（郭钢利）
三栖追魂
血仍未冷（王晓楠）
希冀之吻
重创
银狼
苍傲猎戈（上海．朱蕙青）
圣堂（和平）之门（李鸣杰．北京）
战争之神（颜斌
鹰击长空（洛兵．作曲家）
瞬之战（万圣伟．北京）
冲破极限（刘伟）

这里是勇者的天国，这里是高手的乐园，这是射击游戏的顶点，这是玩家的福音。

第三波的新年的第一波献给广大玩家的春节礼物。

INCOMING





选择杀或者被杀，或者享受追杀

★ 结合陆海空的超猛射击动作游戏
★ 任务多达 65 个，战场更是横跨六个不同的世界
★ 完全支持回馈摇杆
★ 最眩最棒的光线效果
★ 立体环绕音效与优美的背景音乐
★ 支持各种的连线模式

本游戏必须搭配 3D 加速卡

请帮我们取个中文名字

一等奖：一名 VoodooII 显示卡一块
二等奖：三名 i740 芯片显示卡一块
三等奖：五名 AGP 显示卡一块

参加方式：请将推荐的中文名字连同姓名、性别、年龄
E-mail 至：acertwp@public.east.cn.net
Fax 至：(010)62368776
电 话：(010)62368691/92/93/94 分机 17
信件寄至：北京市马甸裕民路 12 号 E1 元辰鑫大厦 516 室
邮编：100029

Demo 版将随各种光盘杂志赠送

第三波







每周五晚 21:30 - 22:00 第三波与您相约 1026 千赫“动心游戏”

什么样的朋友

我多少有些吃惊，虽然 1999 年 1 月号的杂志上市才 1 周，但各地的读者回函竟然已经有数百封寄回了编辑部，速度之快、数量之多、读者热情之高出乎意料。大部分读者都对杂志的新变化表示赞许，当然，其中也不乏朋友们中肯的意见和尖锐的批评。在 98 岁末，经过编辑部全体同仁的充分讨论，我们作出了这样的决定：总体上不改变物理介质（更改纸质、增加彩页）以维持价格，减轻读者负担；同时全力在杂志内容上下功夫，给朋友们更多"实在的东西"。现在看来，这个目的在 1 月号上基本实现了。

如果没有记错，台湾诗人余光中曾有过这样的论述：举凡朋友有四种，第一种人高级而有趣，令你对他敬而不畏、亲而不狎，堪称良师益友；第二种人高级而无趣，学识渊博但性情古板，可作人生诤友；第三种人低级而有趣，虽身无长技，但见多识广、生性乐天，好友聚会有他则绝无冷场，如此也算有益无害；第四种人低级而无趣，以庸俗作幽默，胸无点墨却目中无人，能否称为朋友都成问题。静心想想，交友如此，一本刊物又何尝不是？您与我也许不曾有过面对面的交流，但您是否意识到：这每月一期的杂志，就是你我之间不断的纽带。您每一篇投稿都是对我的充分支持，每一句热情鼓励都是对我莫大的安慰，而您一针见血的批评则令我冷汗浃背、三省吾身。如果可以这样作比，我不知在您心中，这本杂志是什么样的朋友？于我而言，真心真意祈望它是您的第一种朋友。我期盼有一天，所有的初学者能以这本杂志作开启电脑殿堂的钥匙，进阶者能从这里拾阶而上，而成功者可以在此传道、解惑。



扩张的页码会让您觉得厚重，越来越多的彩页或许"渐欲迷人眼"。如许的变化中，不变的是《家用电脑与游戏机》稳健、踏实的作风，就象愈加开放的今天，中国人最看重的还是传统的"春节"。不多说了，慢慢翻开下一页，开始你我之间 1999 年的第二次交流吧……

顺祝：

新　春　致　喜

Chance

家用电脑与游戏机



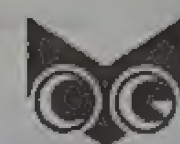
（总第 54 期）

COMPUTER & GAME

目　录

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘　威　梁华栋　陈明辉
　　　　　谷　岩　宋润方
美术编辑：单　非　刘　炜
责任编辑：陈明辉

电　　话：编辑部 010－68728137
广告部：010－68728133
发行部：010－68728132
传　　真：010－68728134
通信处：北京 813 信箱（100037）
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
WWW 主页：http://www.fcgm.com.cn
捷径公司：（门市部）北京海淀区阜城路 8 号
（西侧平房）（100830）
邮购地址：北京 2069 信箱（100035）



游戏是通往电脑世界的捷径

COMPUTER & GAME

主办单位：科学普及出版社
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　阅：全国各地邮局
刊　号：ISSN 1005－6793 / CN 11－3450/TP
邮发代号：82－622
印　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号
综合楼四层（可通信）
邮　编：100037
定　价：6.80 元

不知怎的，总感觉这两年越来越没有过节的气氛。中国节图个热闹，外国节讲究情调，大概是禁放花炮的缘故，现在的人们普遍热衷于过“洋”节：情人节、愚人节和圣诞节已是家常便饭。不过小编对此实是难以消受，想来我等这些整日里在“地宫”、“古墓”或“星际”四处游荡之人，除了右手中指与食指异常发达之外，便是舌头僵硬，语言中枢退化，至于情调是万万讲不来的。

去年好在还有明星们的贺岁大片调节一下气氛，而今年似乎连这个市场也冷清了许多，想必是噱头太多，让人倒了胃口，游戏业界也不乏这种现象。相比之下，编辑部里却是热火朝天，咱们的“好汉八条半”正为了这期的稿子埋头苦干，悠闲的老编则在一边“没事偷着乐”，似乎在说：“偷懒也行，春节休不休假您看着办……”

是啊，一转眼春节就要到了，百忙之中权借一角向各位读者拜个早年，祝各位春风得意，节节登高，可别忘了每月的约定哟，咱们——“不见不散”！

1998 国外电脑游戏界重要动态回顾

对于国外（主要是欧美）的电脑游戏界来说，1998 年是一个既热闹又略显混乱的年度。国内的游戏市场冷冷清清，相比之下，外面的世界确实喧嚣了许多。从年中的美国 E3 大展到金秋的英国伦敦 ECTS 展会，自诞生以来就一直不受主流媒体关注的电脑游戏似乎“一夜成名”……

1998 年最为瞩目的焦点莫过于“3D”，从硬件到软件，整个电脑界在这一年间似乎就只是在围绕着 3D 这个简单的名词打转，仿佛没有了 3D，电脑(游戏)就失去了“生命”。对于电脑游戏界来说，1998 年是一个动荡的年头，新作纷至沓来，公司聚散离合，竞争如火如荼，实在是让人有点摸不清脉络。如果说要为新的一年做个预测的话，这个预言或许就藏在下面这些动态回顾之中。

1. 狂热的收购风潮

在这一年中，电脑游戏界的“大腕”们频频出手，不惜以重金将对自己发展有利的小公司收归旗下。公司之间的合并或收购本是正常的商业行为，但让人惊讶的是这股收购之风几近疯狂，其最终的结果就是大公司越“吃”越“胖”，而小公司却在强大的压力之下举步维艰，难以生存。

以下是 1998 年比较典型的收购(合并)案例：

六月

Brøderbund

《神秘岛》的主人 Broderbund 与 The Learning Company 合并。

九月



EA 宣布全资收购著名即时战略游戏《命令与征服》系列的制作公司 Westwood；

欧洲最大的娱乐软件制作发行公司 Eidos 收购游戏制作公司 Crystal Dynamics；

玩具界的霸主之一 Hasbro 横插一手，收购老牌电脑游戏制作发行公司 MicroProse。

十一月

总部建在法国巴黎的 Havas SA 接手 Cendant 消费软件部门旗下所有的消费软件制作公司，其中包括著名的 Sierra On－Line 和 Blizzard，交易额为 8 亿美元现金；

GT Interactive 以 1500 万美元收购只有两年历史的互联网娱乐公司 OneZero Media，试图通过这次收购为自己带来电子商务、互联网和 TV 广告的收益。

十二月

图象显示领域的霸主 3Dfx 公司宣布收购显卡制作厂商 STB；

玩具界另一家大公司宣布了 Mattel 收购 The Learning Company 的计划，收购金额更是达到了 30 多亿美元的天价。

以上只是收购狂潮中比较著名的例子。事实上，即使一家公司拥有了 Sega 这样一个鼎鼎大名的牌子，也依旧可以找到与其他公司联合的好处。在 1998 年的最后一个月，GT Interactive 宣布与 Sega 旗下的两家公司签定了协议，代理这些公司在北美地区的游戏销售。而就 GT Interactive 本身来说，这亦是其大肆扩充势力的一年，Empire Interactive、Smart Code、Beam 和 Golf Manager 等颇具潜力的游戏公司纷纷投之门下。

是什么使得并购风气如此流行和狂热？激烈的竞争使然，资本和实力的累积应该是最好的解释。

以收购来获取对方的技术也是出现并购热潮的一个重要因素。比如 GT，它一直奉行“通过共享各游戏小组的私有技术来缩短开发时间、改善产品质量”的策略，去年 11 月，它宣布将 Bootprint 工作室划归包括 Cavedog、Humongous、SingleTrac 以及 Oddworld Inhabitants 在内的“内部制作群”，希望通过这种运做模式来使小组之间能够共享游戏制作技术，比如说游戏引擎或动作捕捉系统。为了获取别人的技术，收购无疑是最有效的办法。



导致收购狂潮的另外一个重要因素是品牌知名度。收购已经拥有某个知名品牌游戏的制作公司的确是个聪明的作法(《魔兽争霸》、《星际争霸》和《暗黑破坏神》绝对是 Havas SA 决定并购 Cendant 消费软件部门的重要原因之一)。对财大气粗的大公司来说，这似乎是一条很好的路，买下已经制作出某个知名度较高的游戏的小公司，绝对比自起炉灶要容易得多。

2. “玩具”也疯狂

在走向互动娱乐软件的道路上，玩具界巨子 Mattel 公司终于不再畏畏缩缩，1998 年 12 月底，该公司以 32 亿美元收购了娱乐软件发行公司 The Learning Company(TLC)，这个大手笔足以证明它的决心。芭比娃娃和《列高岛》或许是你非常熟悉的名字，前者为 Mattel 的金字招牌而后者则是 TLC 公司出品的游戏，不过在 Mattel 收购 TLC 之后，两个产品的东家就要合二为一了。几乎与此同时，Mattel 在玩具市场的竞争对手 Hasbro 也将触手伸向了电脑游戏业，老牌游戏制作发行公司 MicroProse 业已成为其掌中之物。玩具业公司的“入侵”不免令在电脑游戏市场中已经拼得你死我活的各大游戏公司越发警惕起来——坚守阵地的同时可别忘了身边的“狼”。

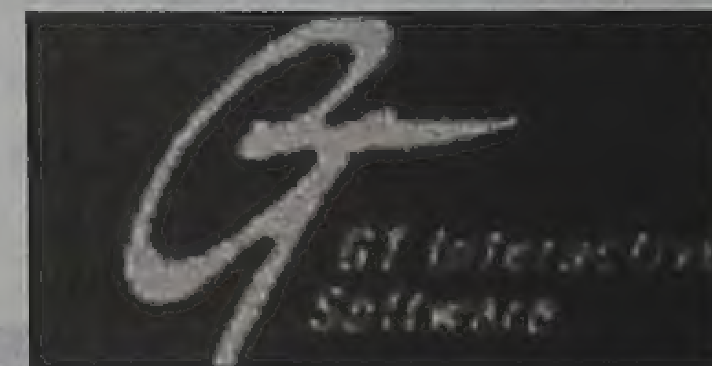


传统的玩具公司、终于杀入了互动娱乐游戏产业，并且来势汹汹，大有不打无把握之仗的气势。“我们计划将 Mattel 从一个玩具公司转变为全球性的儿童产品公司”，Mattel 的女主席 Jill Barad 充满自信地说：“这次合并将达成我们建立一个价值 10 亿美元的互动软件商务的目标。”目前的玩具产业正发生着巨大的变化，以往零售商都是通过制作厂商提供的清单提前定货，但现在他们通常在离销售日期很近的时候才开始向厂商定货，这无疑极大地打击了 Hasbro 和 Mattel 这样的传统玩具公司。为此这两家公司才会将目光转向电子电脑游戏的市场，看样子，原已硝烟弥漫的互动软件市场中又多了两个强悍的竞技者。



3. “菜鸟”先飞

我们习惯于把电脑游戏的初级玩家称为“菜鸟”，在许多老资格的高手眼里，“菜鸟”们是不值得一提的。然而在 1998 年，电脑游戏市场却偏偏因为众多的“菜鸟”而重新定义，实在是颇有意思。



《猎鹿人》也许是“菜鸟”们 1998 年最明智的选择，这个由 WizardWorks 公司制作，GT 发行的游戏无论是在零售商的货架上还是在 PC Data(美国最具权威的市场调查公司)的销售成绩榜上都一直名列前茅。从这个游戏所取得的巨大市场成功来看，缩短开发周期、降低价格以及为“菜鸟”而专门准备简易上手的操作，很有可能是今年一些新电脑游戏的制作趋势，也许这样的做法会被老手所不耻，但《猎鹿人》所取得成功却是任何人也无法否定的。这成功的后面，“菜鸟”们的巨大推动功不可没！

4. 玩家联合起诉游戏公司



"游戏公司以夸大其实的言辞和手段来宣传自己的产品，而实际上售后服务和技术支持却并未兑现这一承诺，因此这侵犯了购买游戏的消费者的利益。"为此电子艺界和其属下的子公司 Origin 因为网络游戏《网络创世纪》(Ultima Online) 在某些方面表现不良而受到了五名消费者的联合起诉，并因他们的代理律师 George Schultz"积极参与"，事态进一步扩大，起诉队伍的人数一度上升（详情可见前几个月杂志"新闻报道"栏目的相关文章）。

这个事件始于 1998 年 4 月，原告提出的被告的几大"罪状"主要有：糟糕的网络游戏服务器、言过其实的游戏宣传和不合理的网络游戏付款方式。起初外界的热情非常之高，游戏公司几乎是"千夫所指"，但随着调查的逐步深入，事实证明 Schultz 的诉状有很多不实之处。尽管如此，由于判决尚未最终下达，Schultz 仍然在做着最后的努力。而被告——电子艺界，从始至终就保持着很高的姿态，一幅居高临下，成竹在胸的样子，使得在没有最终判决之前，谁也无法猜测结果会是如何。（编者：此案现以庭外和解而告终）

无论 Schultz 及其委托人是否"弄虚作假"，最终的结果会是怎样，至少就此次事件来看，电脑游戏界原先存在的游戏公司可以不顾实际，任意宣传和解释游戏产品的风气已经开始行不通了。随着电脑游戏业的蓬勃发展，玩家群体的日渐壮大，以前电脑游戏界很多不合理的地方已经开始显露出来，脱胎换骨的时刻已经到了。

5. John Romero 和"离子风暴"

John Romero 永远是游戏玩家最关注的业界人物之一。今年有关 John Romero 的新闻故事（他甚至被人为的送上了"天堂"）、电脑游戏《大刀》(Daikatana)、"离子风暴"的"离散"风波都是玩家最感兴趣的业界新闻。



这两年来，许多游戏制作人纷纷自立门户，可最终结果呢？到底有没有更多更好的电脑游戏的诞生呢？一般情况下，这些主要以制作为主的游戏公司最终还是要依附于大的发行公司，人们依然只会说某某公司发行了某某游戏，人们记住的仍旧只是那些大公司的名头，真正的制作公司反而倒成了陪衬。就拿年底发生的"离子风暴"事件来说吧，连 John Romero 和这样比较知名和正规制作公司都难以留住人才，那些更小的公司会有什么好结果呢？即使就制作本身来看，新公司如雨后春笋般出现，游戏的制作却并没有向玩家想象中的多元化发展，道路反而越走越窄，跟风的作品越来越多。

事与愿违、力不从心，恐怕是游戏制作人自立门户的现状！

新闻提供/天骄创作室　雷鸣
整理/Racer

新闻快递

《盟军敢死队》将出续集

EIDOS Interacive1 月 8 日向外界宣布将开发《盟军敢死队》的续集——《使命召唤》，由西班牙设计小组 Pyros 制作的这个游戏的第一集《深入敌后》是一部极为成功的作品，开创了一种新的游戏类型，相信国内的玩家们不会陌生。

据报道，续集中将增加许多新的武器装备以及八个新任务，包括绑架德国将军、摧毁列车大炮、破坏实验机场等等。还增加了新的交通工具，玩家过关的目标也不再是单一的。游戏对系统的要求为 P166 以上，32MB 内存，150MB 硬盘空间，Win95 或 98。这部续集计划在 1999 年 3 月上市，近期内 EIDOS 将首先公布一个单关演示版，并为该系列游戏建立一个独立网站。



"雷神"杀回来了

近日，备受玩家瞩目的《雷神之锤Ⅲ》终于有消息传出，不过这次推出的却是为苹果机开发的试玩版，想来 PC 版也应该很快就会推出吧？目前只知道《雷神之锤Ⅲ》最多可以支持 32 人联网对战，支持 3D 加速卡，发售时间和所需配置则还没有明确的说法。因特网上已有网站可以下载该游戏的演示版电影，有条件的玩家可以先睹为快！

Intel"奔腾Ⅲ"出世



有消息称，Intel 下一代处理器 Katmai 将定名为 Pentium Ⅲ（奔腾Ⅲ），这将是 Intel 第 5 次在其新产品中使用 Pentium 这个最成功的品牌名称。Katmai 仍以 Pentium Ⅱ的内核设计为基础，但增加了 70 条新指令以改善电脑的多媒体性能。在 Pentium Ⅲ系统中，视频播放将更加流畅，游戏软件的发展与表现也将因此更上一层台阶。该芯片预计今年 3 月上旬发布，起始主频为 450MHz 和 500MHz，年底前将推出 600MHz 以上的产品。

Pentium(奔腾)是一个非常成功的品牌，Intel 已将这个名字用在多能奔腾、高能奔腾和奔腾Ⅱ等各代处理器上，都获得了很大的成功，而赛扬、至强等品牌名称却境遇不佳。这种策略也使 Intel 不用再注册新商标，倒也节省了一大笔注册和宣传费用。

星际争霸：怒火燎原全球争霸战

《星际争霸》的制作公司 Blizzard 最近公布，将通过 Battle. Net 举行一场全球性的"星际争霸：怒火燎原"连线大赛。活动从今年 1 月份起至 8 月份结束，总冠军将有机会得到一万美元的奖品。玩家只要在 Battle. Net 上累积 10 次胜利的纪录就可以加入比赛，不过要有星际争霸和其资料片才能参加（Blizzard 又可以大赚一笔了！）。有兴趣的玩家可以到 Blizzard 的主页去看看，这样的全球大战可是机会难得哟！

新闻整理/Racer
E－mail: srf@fcgm. com. cn



任天堂新一代游戏主机计划

日本任天堂的老山内博真是不甘寂寞，饱尝了32位VB及64位N64市场不利的辛酸后执着依旧。日前在接受日本日经产业新闻记者采访时，任天堂社长山内博宣布任天堂的新一代游戏主机将于今年6月面世。

面对SEGA的DREAMCAST发售，山内表示任天堂依旧坚持自己的战略方针，即容量不是游戏的关键。他颇具信心地认为，任天堂将于今年内推出较64DD更具影响力的利用电话线路的商品。



鉴于去年11月底发售的DC配备有可联接INTERNET的MODEM，不少人认为任天堂的新一代主机也应具备以上功能，任天堂对此表示无可奉告。另有许多玩家对任天堂坚持使用卡带做为游戏ROM十分不理解，山内认为任天堂之所以逆CD－ROM之潮流而动，并不只是一味追求卡带传输速度之快，也是一种顽固的理念使然。而任天堂过于刚愎的态度也令部分日本玩家背弃。更有一批玩家认为，任天堂其实并没有推出什么震撼一时的作品，FC时代的繁荣是软件商们的支持以及当时背景及环境所促成。任天堂从一家生产扑克牌的小作坊陡然成长为日本娱乐业的巨头，山内一时被胜利冲昏了头脑，导致VB及N64在日本的惨败。以上看法也许过于偏激，但任天堂FC时代的独裁确实令一些软件商转向世嘉及后来的索尼。到了N64时代，在日本实际上是任天堂一家在孤军奋战，少得可怜的N64作品中7成以上是任天堂自己推出的软件。随着SEGA新一代主机DC的面市，任天堂终于准备新的主机战略了。对于山内提及的新一代主机，不少日本玩家并不是很兴奋，似乎对其兴趣不大；况且山内谈到其较64DD更具影响，让本来便不很受期待的64DD前途蒙上了一层阴影。日本电玩界著名评论家平林久和表示，很难想象任天堂的新游戏主机到底是个什么东西，只是通过山内谈话中的"使用电话战"以及任天堂近年来的举动，平林认为这次任天堂试图将N64－64DD、GB和电话线以及手机PHS等通讯系统联系起来，也许任天堂对于以上研究的成果已有突飞猛进的进步。

POCKET STATION 姗姗上市

索尼电脑娱乐公司(SCE)为PS开发的PDA POCKET STATION由于种种原因，发售日由1998年12月23日推迟至今年1月23日。

SCE在向广大玩家致歉时指出，推迟发售的最主要原因是未能达到其预定销售台数，POCKET STATION自身并未出现任何技术方面故障。开发POCKET STATION游戏的软件厂商对此纷纷表示遗憾。CAPCOM的发言人认为POCKET STATION发售前，《街霸ZERO3》的魅力不会为广大玩家所接受。

另有消息称，SEGA的DC大作《世嘉拉力2》由于某些技术原因再次推迟发售，令广大玩家大感失望，更对DC的销售势头产生不利影响。人们不禁感慨万分，但愿DC不要重蹈SS覆辙。

《FFⅧ》主题歌将由王菲演唱

日本Square公司将在2月推出的PS版《最终幻想Ⅷ(FFⅧ)》中，邀请香港著名歌手王菲演唱其英文主题曲，歌名叫《Eyes On Me》，在游戏开始及结尾播出。



据说Square社长十分欣赏王菲歌艺，日方派遣7名工作人员专程到香港为王菲录音，王菲只用约4小时便出棚，表现令在场人员心悦诚服。王菲的经纪人陈家瑛承认此事属实。相信《FFⅧ》在王菲的歌喉映衬下会更具魅力，同时这也有助于王菲开拓国际市场。

日本1998年末商战之硬软件霸者

根据日刊《ファミ通》统计的自1998年10月19日至12月20日的日本游戏硬件软件发售情况分析，在硬件中最引人注目的是任天堂的N64。在日本一直处于低谷徘徊的N64在1998年11月第一周时只有每周4000台左右的销量，而在11月及12月任天堂推出N64版《赛尔达传说》及《比卡秋》后，其周间销售台数从35000台猛增至70000台，甚至在12月第2周一举突破11万台大关，十分引人注目。看来，软件推动硬件发展十分见效。与之相比，SEGA的DREAMCAST虽然在发售前后都曾掀起了轰轰烈烈的抢购热潮，然而由于其显示芯片POWER VR生产迟滞，DC在发售周间销售了10万台左右，后来便降至每周30000台左右，给人一种"想买却买不到"的感觉。1998年末硬件总销售冠军是任天堂的彩色GB，销量约70万台。

再看一下软件销售形势。进入去年12月日本游戏软件销售总数为108万部，12月第2周达到123万部，而在第3周圣诞节前后达到275万部。以硬件类别来分，SCE的PS以压倒多数稳居软件销售排行榜冠军，众多销售量达到10万部以上的软件为其霸主位置提供了稳定的保证，其中NAMCO的《山脊赛车4》以51万部的销售量位居第一。N64虽然软件款数较少，却都是名作，《赛尔达传说》及《比卡秋》等合计已超过100万部。《VR战士3tb》占DC软件销售总量21万中的8万左右，其人气度之高不言而喻。

日本年初最受期待游戏产品

日刊《ファミ通》近日对日本200家游戏专卖店做了独家调查，就1999年初日本游戏界提出3个问题：①无论硬件软件，最受期待的产品②商战焦点③1999年游戏界前景。

第1个问题，SEGA的新主机DREAMCAST以61票位居首位，其次分别为SCE的PS、NINTENDU的彩色GB等(详见下表)。关于第2个问题，大部分游戏店认为近期大作不多，软件内容却十分丰富。也有的认为较之1997年，1998年游戏界较不景气，缺乏瞩目的焦点。对于第3个问题，50.3%游戏店的回答颇为悲观，认为1999年游戏界的景况将较1998年更为恶化，其理由是"顾客购买力不强"及"销售迟缓"等。当然亦有22.9%的游戏店对此抱乐观态度，他们认为"新硬件会给业界带来生气"、"《FFⅧ》及《DQⅦ》会引起销售高潮"。

名次	最期待产品	投票
1	DREAMCAST	61
2	Playstation	60
3	GAMEBOY COLOR	58
4	《游戏王》(GB软件)	54
5	《陆行岛迷宫2》(PS软件)	34
6	NINTENDO64	33
7	《古惑狼Ⅲ》(PS软件)	32
8	《幻想传说》(PS软件)	32
9	记忆卡	23
10	《索尼克冒险》(DC软件)	21

1999年日本游戏界大事表

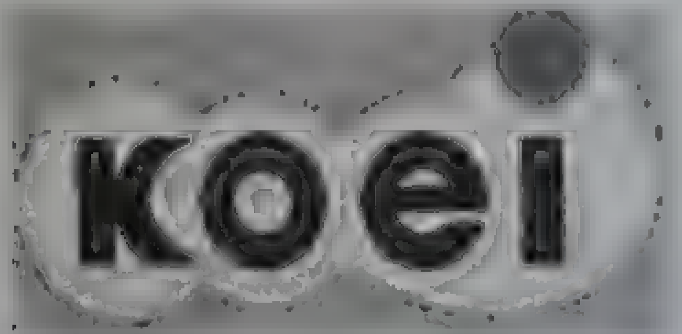
注：※为预测

日期	事件
1月14日	《世嘉拉力2》发售(DC)
1月23日	POCKET STATION发售(SCE)
2月11日	《最终幻想Ⅷ》发售(SQUARE/PS)
2月17日～18日	AOU万国博览会召开
3月上旬	掌机WONDERSWAN发售(BANDAI)
3月18日～21日	东京玩具展(TOKYO BIGSITE)
3月19日～21日	东京电玩展'99春※DC推出《莎木》
4月	※DC突破100万台销售记录
	※NEGGEO彩色掌机发售(SNK)
	※《口袋魔鬼金(银)》发售(任天堂/GB)
5月1日～3日	NINTENDO SPACE WORLD开幕
	※任天堂公布新硬件
5月13日～15日	E3召开(美洛杉矶)
6月	※64DD发售(任天堂)
7月	※《勇者斗恶龙Ⅶ(DQⅦ)》发售(ENIX/PS)
9月9日～12日	娱乐机器展示会召开(TOKYO BIGSITE)
	※PS后继机种及其互换业务基板公布
10月	※东京电玩展'99秋召开
年末	※索尼新硬件发售
年内	※《生物危机CODE:Veronica》发售(CAPCOM/DC)
年内	※任天堂使用电话线的新硬件发售

新闻整理/吴波

光荣重返中国 第三波全力引进

1999 年 1 月 12 日，第三波软件(北京)有限公司与日本光荣公司在北京香格里拉饭店联合召开新闻发布会，正式宣布双方已经签订了代理协议，从 1999 年开始，将由第三波有限公司全线代理光荣公司的产品。



第三波将从光荣公司著名的《三国志》系列和《英杰传》系列开始，陆续推出简体中文 Win95/98 版本，并已决定在春节前夕推出经典巨作《三国志Ⅳ》的"简体中文珍藏版"。第三波表示，在推广光荣的产品时，他们的理念就是："收藏——是玩家成熟的标志！"，他们志在让每一个购买光荣公司产品的玩家都能够体会到它的收藏价值。

"中国劳拉"候选人揭晓

由北京新天地互动多媒体技术有限公司与《大众软件》杂志社联合举办的"中国劳拉——真人模特评选活动"现已进入后期投票选举阶段。新天地公司为这次活动投入了大量的人力物力，经过认真地筛选和广泛征求意见，共选出 4 位小姐作为最终候选人，她们分别是符少婷、王蓉、张煜和李婧。谁将成为真正的"中国劳拉"，将由全国玩家投票评选产生。

新天地有关负责人在谈及本次活动时说，活动期间共收到来自大江南北的报名信件 137 封，热心出谋划策的玩家、读者来信 63 封，亲自来公司报名的热情参与者有 20 余人，来信数量之大，玩家参与活动的热情之高，远远超越了他们的预计。本次活动得到了全国玩家的热情支持，并使新天地在软件界树立起了全新的形象，为我国广大玩家提供了一个展现自我、积极参与的机会，更为中国游戏业界注入了新鲜的血液。

新天地"特价超值"迎新春

佳节在即，新天地公司将推出"迎新春特价超值大组合"活动。此次活动将于 2 月 1 日开始，在此期间，凡以原价购买《盟军敢死队》、《银翼杀手》(中文版)和《沙丘 2000》的玩家，均可从《双子星传奇 2》、《古墓丽影Ⅱ》、《神话：堕落之神》和《梦幻拉力》四款游戏中任选一套自行组合，即以一套的超值价格获得两套经典作品。据透露，这是新天地新年加强售后服务的首次动作，主要是为了给玩家提供一个收藏精品游戏的机会，此次活动将限量发售 2000 套。

Ubi 新年大礼包

为了回馈中国广大正版游戏消费者和各大游戏经销商在 1998 年中的支持，上海育碧电脑软件有限公司(Ubi Soft)在春节前夕将推出"Ubi 新年游戏大礼包"。这两套命名为新年开心和贺岁欢乐的游戏礼包共囊括了 Ubi 在 1998 年中向中国地区发行的十数套精彩游戏，并附有全套详尽中文说明书。这两套礼包只在全国地区限量发售 999 套，每套原零售价共七百多元的礼包仅售 188 元。

贺岁欢乐礼盒：《玩具兵大战》、《起义——铁甲叛乱》、《特警雄鹰》、《生死赛车》、《海底文明》

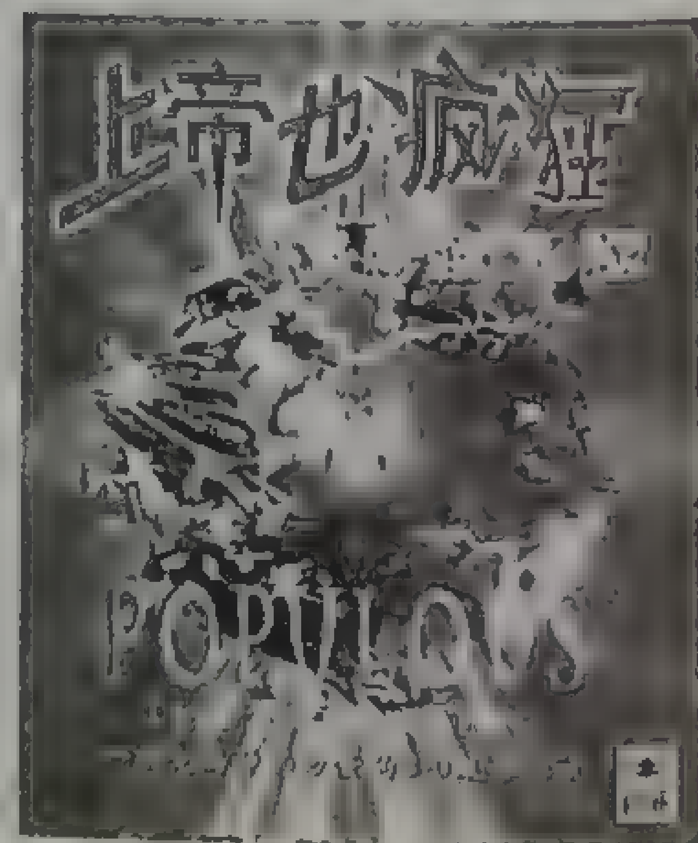
新年开心礼盒：《英雄无敌Ⅱ》、《红线飙车》、《飞行军团黄金版》、《僧侣设计师》、《戴维斯杯网球锦标》

《上帝也疯狂》中文版 开 始 发 售

《上帝也疯狂》是电子艺界属下牛蛙公司 1998 年底推出的最新力作，也是该系列游戏的第三集。为了让国内英文不是十分熟练广大玩家能够有机会欣赏到这一名作，深切感受这部巨作的魅力，电子艺界特地计划在国内发行中文版本。经过一番紧张、细致的汉化工作之后，目前中文版已经顺利推出。

该游戏在去年的 E3 大展上就已初露锋芒，当时它那华丽的画面和缥缈的音乐吸引得很多参观者驻足观看。这是一部全 3D 的即时策略类游戏，其真实的三维场景和可任意转动的全景视角，可充分实现身临其境的效果，给人以强烈的视觉冲击。

(编后：这几日大家都在玩这个游戏，编辑部里大有"小编也疯狂"的趋势……不用我说了，有兴趣的玩家还是亲自体验一下吧。)



管理条例出台 "网吧"重获新生

近日，由公安部、信息产业部、文化部、国家工商行政管理局联合下发了《关于规范"网吧"经营行为加强安全管理的通知》，在肯定了网吧对推动我国信息产业发展所起的积极作用的同时，对它的经营条件、营业执照的发放等都做了明确的规定，"网吧"的运营与管理终于有法可依。

(编后：大家一定还对去年的查禁网吧事件记忆犹新，作为一种新生事物，引起社会各界的关注乃至出现争议都是可以理解的。一些业主打着网吧的幌子，却是以提供电脑游戏的场所为实，有些游戏夹杂有色情、暴力等内容。人们一方面为网吧对国内信息产业的推动而感叹，一方面又对其可能对青少年身心健康产生危害的现状担忧，这个"通知"无疑是管理和规范网吧市场的利刃，在使其免遭禁绝的同时，又能够使其向着良性的方向发展。)

"精品岛"Cyrix 激情大放送

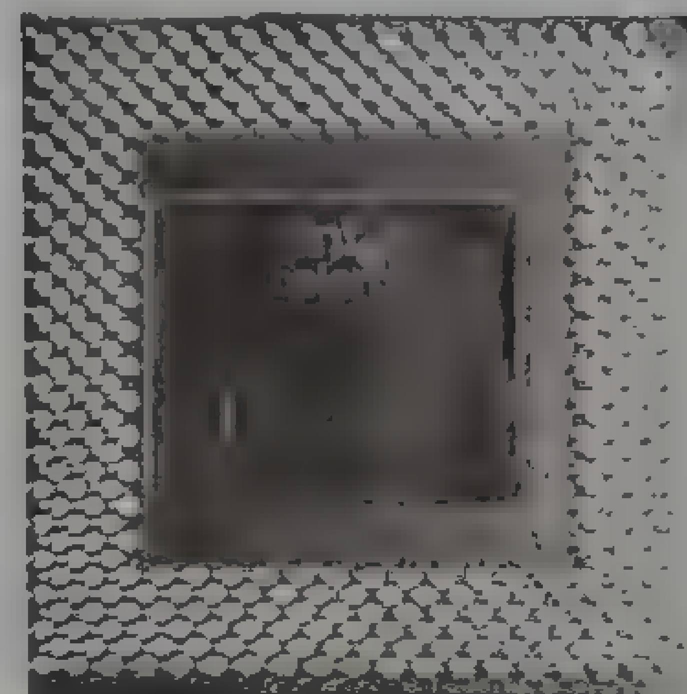
美国国家半导体有限公司 Cyrix(新瑞仕)与北京大船电子技术有限公司日前宣布将联合举办"精品岛"Cyrix 产品大放送新年酬宾活动，日期定在 1999 年 1 月 15 日至 1999 年 2 月 10 日。"精品岛"将设在大船公司的所有分销处，现场不仅提供 Cyrix 公司的精美彩页、技术资料以及现场演示，凡在此期间购买 Cyrix CPU 的客户还会得到由该公司赠送的精美手表。

对于举办这样的活动，Cyrix 的市场部经理曾明先生表示："从去年推出的 MediaGX 集成化处理器到今年推出的 MⅡ-300 和 MⅡ-333，Cyrix 芯片均以其高品质的性能表现以及便宜的价格受到了广大用户的喜爱。在性能上，MⅡ-300 的兼容性、整数运算能力以及在运行各种办公自动化软件的表现上均与 Pentium Ⅱ-300 相差无几，在价格上却低许多。我们希望通过此次活动加强广大用户对 Cyrix 处理器高性价比的认识，让他们知道可以花最少的钱，买最实惠的产品。"

Intel 发布新型赛扬处理器

1 月 4 日，Intel 公司发布了主频为 400MHz 和 366MHz 的两款新型赛扬处理器，这种赛扬处理器采用管脚封装，和先前的 Slot1 插槽形式相比，制造成本下降了不少，价格分别为 158 美元和 123 美元。这两款新型处理器主要定位于低价 PC 市场，志在从 AMD 手中夺回失去的市场份额。Intel 还将赛扬 300A 和赛扬 333 芯片的价格降到了 71 美元和 90 美元。与此同时，Intel 还推出了它的 Intel 440ZX 芯片组，这是专为低价格高性能计算机而设计的，价格为每颗 35 美元。

(编后：为了夺回在低价 PC 市场中失去的份额，Intel 真可谓是不遗余力，赛扬处理器的确获得了很大的成功，随着价格的不断降低，AMD 和 Cyrix 同档芯片的价格优势正日益减弱。不过，这两款采用管脚封装的新型



赛扬有些类似过去的 Overdrive，不知会不会有"鸡肋"之嫌，还是让市场来检验吧！)

尼葛洛庞帝"数字化"中国

1 月 8 日，美国麻省理工学院媒体实验室主任尼古拉·尼葛洛庞帝在北京进行了一场"数字世界与数字中国"的演讲，吸引了国内外近百家媒体的广泛关注。

尼葛洛庞帝说，世界进入数字化时代的步伐的确是越来越快了，在北欧的一些国家，如芬兰和瑞典，其电脑和互联网的普及程度比美国还高。他认为，之所以一些条件较好的国家数字化进程不如一些条件差的国家进展顺利，是因为这些国家的领导者至今还游离于数字时代的门槛之外。尼葛洛庞帝在演讲中贯彻了"推动中国数字化进程"的意图，他显然很欣赏中国的数字化状态，认为中国发展数字化的土壤甚至比中国台湾地区和日本更肥沃。

在演讲的最后，尼葛洛庞帝提出了"数字化要从娃娃抓起"的建议，并因此获得了与会者的热烈掌声。

《银翼杀手—权威攻略指南》全面上市

新天地珍藏版攻略丛书之一的《银翼杀手——权威攻略指南》已于 1999 年 1 月 18 日隆重上市。该书经国内专家进行了精心翻译，资料详实、图文并茂，同时还附有关于电影《银翼杀手》的大量未公开资料，内容极其详尽。全书共 27.5 万字，收录珍贵图片 400 余张，是一本值得玩家、影迷珍藏的高品质书刊。另据报道，《黑暗王座 2——权威攻略指南》一书的上市工作

也正在进行之中，预计将于1999年2月推出，《盟军敢死队》、《沙丘2000》和《古墓丽影Ⅲ》的官方攻略书也会在春节后与玩家见面

新生代“随身听”Rio PMP300国内登场

美国帝盟(Diamond)多媒体公司近期推出了第二代便携式MP3播放器—Rio PMP300。该产品只有传呼机



大小，重仅70克，由于没有活动的部件，即使在剧烈运动中播放也不会间断。使用单个普通碱性电池可连续播放12小时，32MB固化快闪存储器可存储60分钟数字质量或8小时语音质量的音频数据，通过升级卡可增加存储量，通过电缆和适配器可与电脑很方便地进行数据传输。目前，Rio PMP300已登陆国内市场，在广州太平洋、海印、购书中心、北京百脑汇、中海电子市场等电脑城或专卖店等地都已上市。

(编后：提起MP3，玩电脑的人无不知晓，自从出现了MP3随身听，乐迷们更是大喜过望。去年底美国唱片协会诉帝盟公司一案闹得沸沸扬扬，帝盟公司最终“险”胜，Rio PMP300的出世可谓一波三折。不过关于这种播放器是否促进了盗版行为的发生，社会各界还没有统一的认识，虽然它深受音乐爱好者的欢迎，但未来的命运似乎还未可知。)

中国首家“安全电子邮件认证站点”开通

元月18日，首都在线www.263.net与上海格尔软件有限公司在北京香格里拉饭店举行了国内首家“安全电子邮件认证站点”建成新闻发布会。此次建成的这个站点(secumail.263.net)由两家公司合作推出、采用世界上先进的加密算法，使得任何一个获得该站点颁发的数字证书的用户都可以轻松地对自己使用的电子信箱进行加密处理，进而保护自己的通信安全。

这个“安全电子邮件认证站点”的建成结束了中国网民只能去美国站点申请网络身份证的历史。随着这项服务的推出，将提高E-Mail通信的保密等级，解除了用户特别是商务用户的后顾之忧

1998年度十佳国产PC软件评选活动开幕

1月14日，综艺股份杯连邦软件排行榜1998十佳国产PC软件评选活动正式开幕。整个评选活动将在全国范围内以公开媒体发布选票，全国广大消费者投票的方式进行。此次活动将以1998年度连邦软件排行榜上榜产品为评选对象，突出自有品牌、自主开发、自主版权形象，不设评委，完全由最终用户投票决定。选票的截止日期为1999年2月28日，参加评选的用户可以将选票投到当地连邦软件专卖店的投票箱中，也可直接邮寄至北京连邦软件有限公司公关部。届时，连邦公司将在严格的公证监督下，根据用户投票选出1998年度的十佳国产软件

据连邦公司有关人士介绍，这次活动的入围产品达163个，比1997年度增长近一倍，这从一个侧面反映出国产软件的蓬勃发展势头。此次评选更是对国产软件的一次大阅兵，希望能够通过这一活动提高软件开发商、经销商的质量意识和服务意识，从而将国产软件的开发活动和市场活动推向更高层次

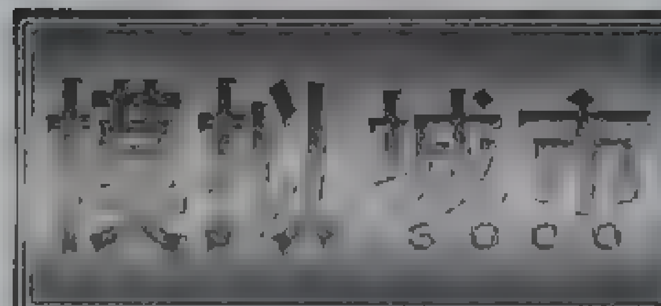
销售信息
连邦PC软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件 名称	教育学习软件 名称	实用工具软件 名称
1	大富翁4	翰林汇多媒体教程	KV300
2	连邦娱乐套装Ⅱ	畅通无阻	东方快车98
3	风云(双CD)	开天辟地(增强版)	瑞星杀毒软件
4	FIFA99	英语世纪行	连邦工具套装Ⅱ
5	战国风云正式版	英语碟中碟	KILL98认证版
6	美少女梦工厂3	即学即会OFFICE97	VRV套装
7	盟军敢死队	即学即会WIN98	朗道5.0完全版
8	仙剑奇侠传95	随心所欲说英语	金山词霸Ⅲ
9	装甲指挥官	树人98套装	超级解霸5.01
10	极品飞车3	万事无忧(套装版)	实用工具快车

国内最新游戏上市追踪

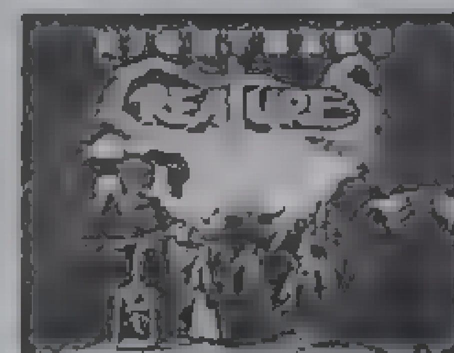
上市日期:1999年02月

本期力作:



本栏编辑:Racer

上市延期



《噩梦鬼魅》(南鸿协同)



《未来战警》(电子艺界)

模拟城市3000(SimCity 3000)



游戏类型:策略
出品公司:Maxis
上市代理:电子艺界
系统要求:P166以上
推荐配置:无
参考价格:¥149

在继承了上一代特点的基础上，《模拟城市3000》增加了几十种新的特性，使游戏更加贴近现实，更富创造性。比如用游戏中提供的放大功能，玩家可以尽情欣赏街景、行人或建筑等几十处生动的细节，这些新的改进使游戏更加富有生命力。

《模拟城市3000》赋予玩家的是一项创造性工作，而不是破坏性的体验。在“征服”与“毁灭”充斥游戏市场的今天，在几百万市民的生命、希望和梦想尽在你的掌握中时，建设显然要比毁灭更富新意、更具挑战性。

三国志IV威力加强版



游戏类型:策略
出品公司:日本光荣
上市代理:第三波
系统要求:386/8MB
推荐配置:无
参考价格:¥168

其实根本用不着介绍，因为这是一款玩家早已熟知的游戏。

《三国志IV》以中国的魏、蜀、吴三国时代为背景，玩家扮演君主，最终的目标就是完成统一中国的霸业。游戏中将有大约450人出场，每个人的个性及能力均不相同，如不满意，玩家还可以自行设定。

游戏共分9个剧本，可以进行最多8人的连线对战。游戏中还设计了与游戏本篇无关的纯单挑对战模式，可进行1对1的个人战，也可以进行16人或8组的淘汰赛。游戏中配有11首背景音乐，悠扬而古典，起到了很好的烘托作用。

三国志英杰传



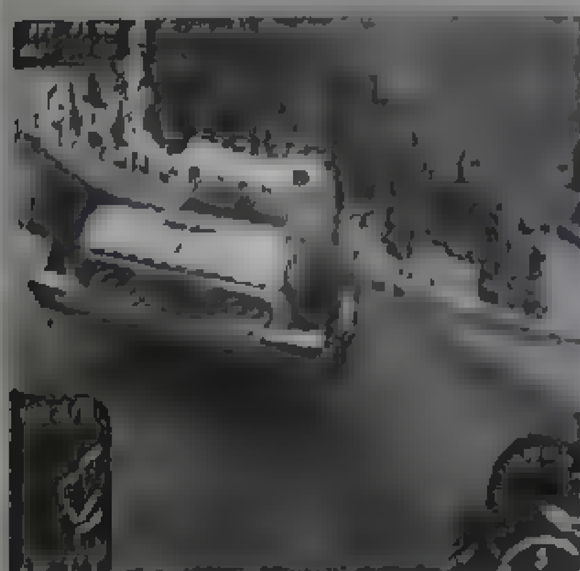
游戏类型:策略
出品公司:日本光荣
上市代理:第三波
系统要求:i386/8MB
推荐配置:无
参考价格:¥108

这也是一款经典的策略类游戏，同样以魏、蜀、吴三国时代为背景，玩家扮演的是汉室宗亲刘备，任务自然是复兴汉室。

故事以《三国演义》为脚本，截取了自刘备反董卓开始到建立蜀国，三国鼎立之势形成的这段历史。根据玩家的不同设定，游戏可以形成特有的剧情。

这款游戏的具体细节就不用多介绍了，大家早已一清二楚，不同的是这次推出的是简体中文版。

霹雳飙车(Speed Busters: American Highways)



游戏类型:运动
出品公司:Ubi Soft
上市代理:上海育碧
系统要求:P166/16MB
推荐配置:无
参考价格:待定

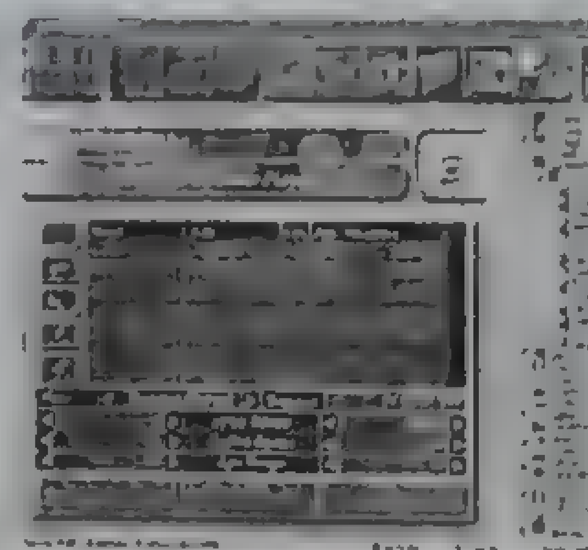
这是Ubi Soft在加拿大的分部制作的一款赛车游戏。游戏中玩家可以驾驶7辆50年代到90年代之间出产的华丽跑车，有6条风景秀丽的赛道可供玩家体验速度的快感。游戏中会有从白天到黑夜等4种不同的时段和雨、雪等不同天气状况，画面更加华丽细腻。游戏可采用标准的街机模式或冠军模式进行，加上大量的互动场景，整个游戏的现场感十足。

《霹雳飙车》里总共有6条赛道和1条隐藏赛道，比同类游戏中的赛道更长，弯道、岔道和近道更多，大大增加了游戏的可玩性。

世界足球经理(Football World Manager)

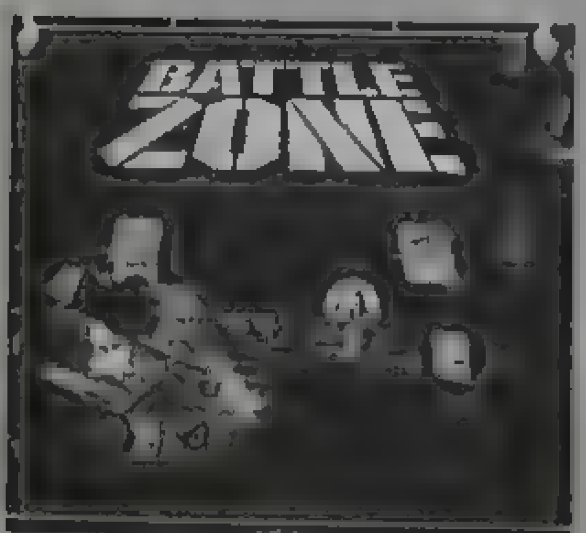
球迷们终于可以亲自当一回统帅了。在游戏中，玩家将受雇于俱乐部老板来管理球队的一切，招聘教练、队医，购买和卖出球员，甚至包括队服的设计和球场的建设，都在玩家的责任之内。同时，时刻关注俱乐部的财务状况也很重要，毕竟为老板盈利才是第一职责嘛！

游戏中有49个欧洲国家和5个非欧洲国家、1000多个俱乐部、25000名球员可以任玩家选择。比赛中所有的一切都将真实反映，包括出场名单、黄/红牌、比分和技术统计，每一个俱乐部都有最新、最完整的数据统计及分析，可以帮助玩家正确地做出决策。



游戏类型:策略
出品公司:Ubi Soft
上市代理:上海育碧
系统要求:P90/16MB
推荐配置:PⅡ/32MB
参考价格:待定

终级战区(Battle Zone)



游戏类型:即时策略
出品公司:Activision
上市代理:上海金仕达
系统要求:P120/16MB
推荐配置:P166/32MB
参考价格:¥99

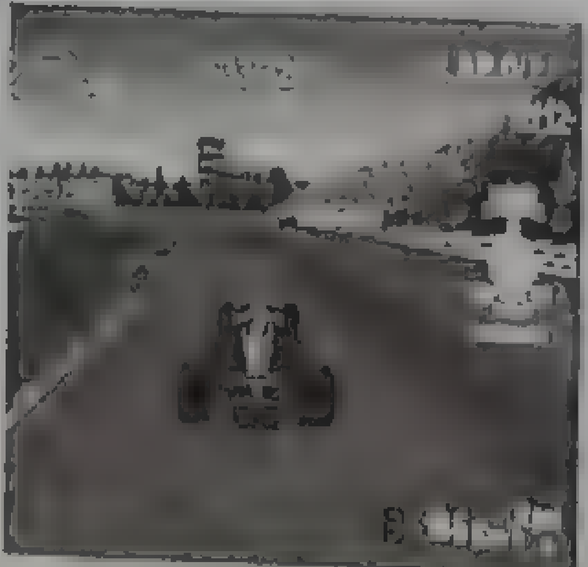
卡加尔帝国和尼斯联盟的科学家同时发现，掉落到地球上的陨石中有一种奇特的金属，它具有一些不为人知的生物属性。研究结果令人吃惊，虽然这种"生物金属"本身仍是个谜，但有一点可以肯定，金属中的生物元素有某种神奇的记忆力(可以无损耗地回收利用)。很明显，谁掌握了这种物质的特性，谁就能赢得"冷战"的胜利。

这是一款中文版的即时策略游戏，游戏中玩家可在第一和第三人称视角间任意切换。

摩纳哥大奖赛(Monaco Grand Prix Racing Simulation)

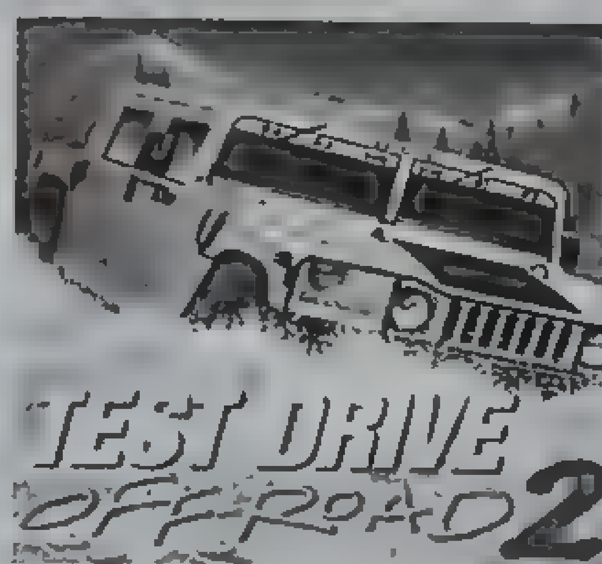
喜欢一级方程式赛车的玩家又可以过一把瘾了，《摩纳哥大奖赛》的推出无疑会让他们兴奋不已。

现在的游戏都追求真实，这款游戏也不例外。游戏中的赛道及周边建筑均取材于真实景观，美工上当然也下了很大的功夫，对一些细节的描写让人赞叹。除此之外，制作公司在赛车性能的设计与调节上也下了很大功夫，为了再现驾驶F-1赛车的真实感受，制作人员与F-1车队合作，并由专业的汽车工程师为游戏设计车辆模型。



游戏类型:运动
出品公司:Ubi Soft
上市代理:上海育碧
系统要求:P133/24MB
推荐配置:无
参考价格:待定

疯狂大脚车2(Test Drive Off Road 2)



游戏类型:运动
出品公司:Accolade
上市代理:电子艺界
系统要求:P133/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥149

在这个游戏中，玩家可以驾驶世界上最好的越野车体验极速的快感，包括AM General、Dodge Ram、Ford Explorer等在内的20辆名车可供玩家任意选择。源自真实世界的12条越野赛道，沼泽、雪地、沙滩……现在的赛车游戏真是越做越真实了。

这款游戏支持力回馈摇杆 ，不同的路况会有不同的力回馈感觉。要是觉得自己开车不过瘾，还可以通过互联网或局域网进行八人比赛。整个游戏在颇具动感的音乐衬托下，紧张刺激，现场感十足。

无畏战车(RECOIL)

这是Westwood今年推出的第一部游戏，由它旗下一直以制作战斗模拟类游戏而闻名的Zipper工作室制作。

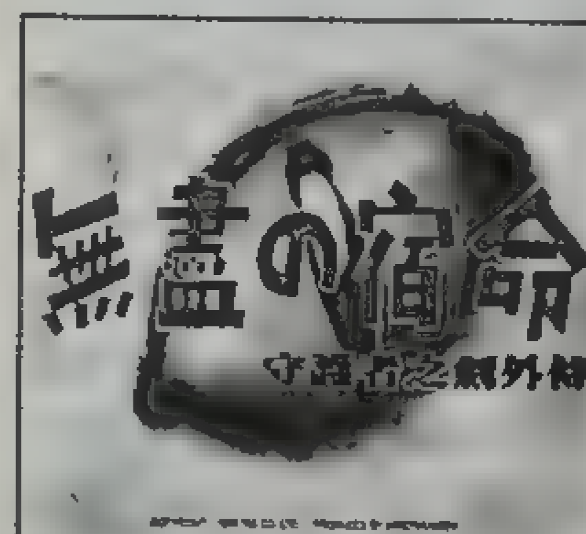
故事内容是这样的：惨烈的战争过后，曾是人类最好帮手的电脑网络系统控制了整个世界，玩家将作为地下反抗组织的一员，驾驶Battle Force Tank——一种可变化四种形状的战车(变形金刚？)——为人类的解放而战斗。

游戏共有六个大关，支持多达8人的连线对战。游戏画面在色彩上极富感染力，如果配以3D加速卡，光影、雾化、透射等效果将表现得更为出色。玩家可在第一或第三人称视角之间进行选择，以自己习惯的方式进行战斗。



游戏类型:动作
出品公司:WESTWOOD
上市代理:电子艺界
系统要求:P133/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥149

《守护者之剑外传》



游戏类型:角色扮演
出品公司:日本TGL、成都众心
上市代理:智冠
系统要求:P75/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥25

《守护者之剑》中那个活泼调皮的猫女小珍将担当这部外传的女主角，另一个女主角是漂亮可爱的乌乌。整个游戏十分注重剧情的发展，一连串的奇遇会渐次展开。《守护者之剑外传》中不再有复杂刁钻的迷宫，取而代之以更加感人的故事情节。游戏中的战斗系统要比《守护者之剑》的华丽许多，操作上也更加流畅。整个游戏轻快、活泼，加之大量逗笑有趣的情节穿插其中，让人开怀不已。

这款游戏将随《软件与光盘》杂志捆绑发售。

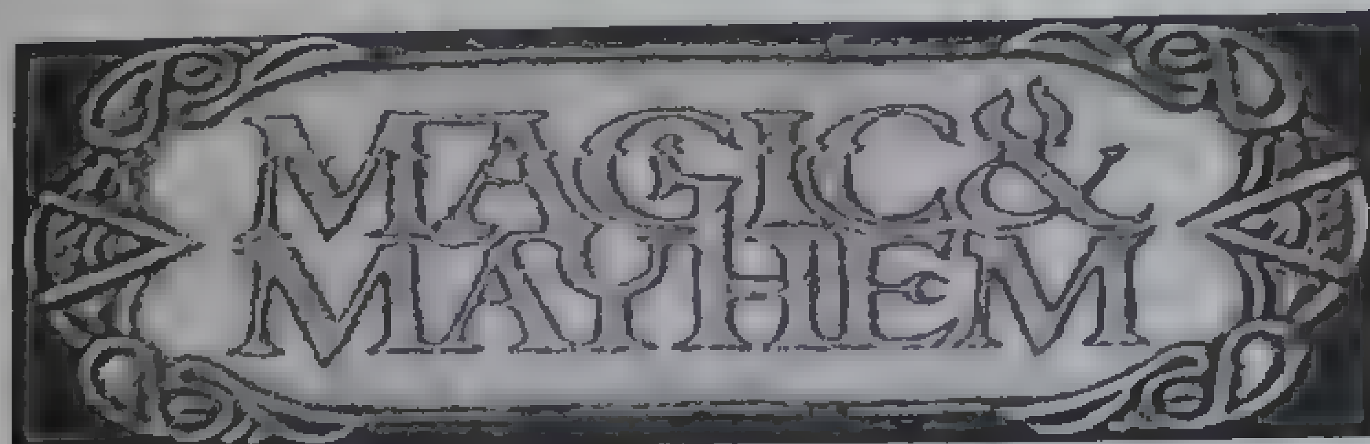
心跳回忆：永远属于你(Tokimeki Memorial: Forever With You)

这是随《心跳回忆背景设定》专题光盘赠送的一个简体中文完全版游戏，据说它已在日本售出了150万套，可以说是"恋爱养成类游戏"的始祖。PC版的《心跳回忆》为PS的移植版本，使用Windows 95平台，画面为640×480的16位色，比原版本有了很大进步。

游戏以高校生活为背景，玩家在其中扮演一个角色，电脑则模拟出这个角色周围的所有人、物和事件。玩家的责任就是为这个角色搞好"人际关系"，游戏模拟的就是这个角色的人生。



游戏类型:策略
出品公司:KONAMI
上市代理:大众软件
系统要求:P166
推荐配置:无
参考价格:¥38



魔法师传奇

对于大多数人来说，回合制游戏的吸引力似乎不如即时类游戏大。但是所谓即时策略这个词汇却使得大家对策略游戏的认识有了些偏差，现在流行的大多数即时策略游戏里有没有策略？当然有，但我觉得它们更像动作游戏，因为动作的快慢是决定性的要素之一，而且在很多情况下游戏中存在着必胜的策略。当你觉得把一个游戏的内涵发掘到极致的时候，它对你来说就没有什么新鲜感了，而联网作战欺负人的乐趣自然也比不上探索的乐趣来得大。

我要给大家介绍的这个游戏，就是来自《幽浮》的制作小组 Mythos Games 的最新幻想即时策略游戏《魔法师传奇》(Magic and Mayhem)。Mythos 一直在策略游戏的领域里探索、开创，《魔法师传奇》就是他们的一个新成果。它完全改变了我一直认为的所谓即时策略游戏的深度不够、策略性不如回合制策略游戏的看法。因为它把即时策略游戏的内涵提高到了一个新的层次

引人入胜的魔法系统

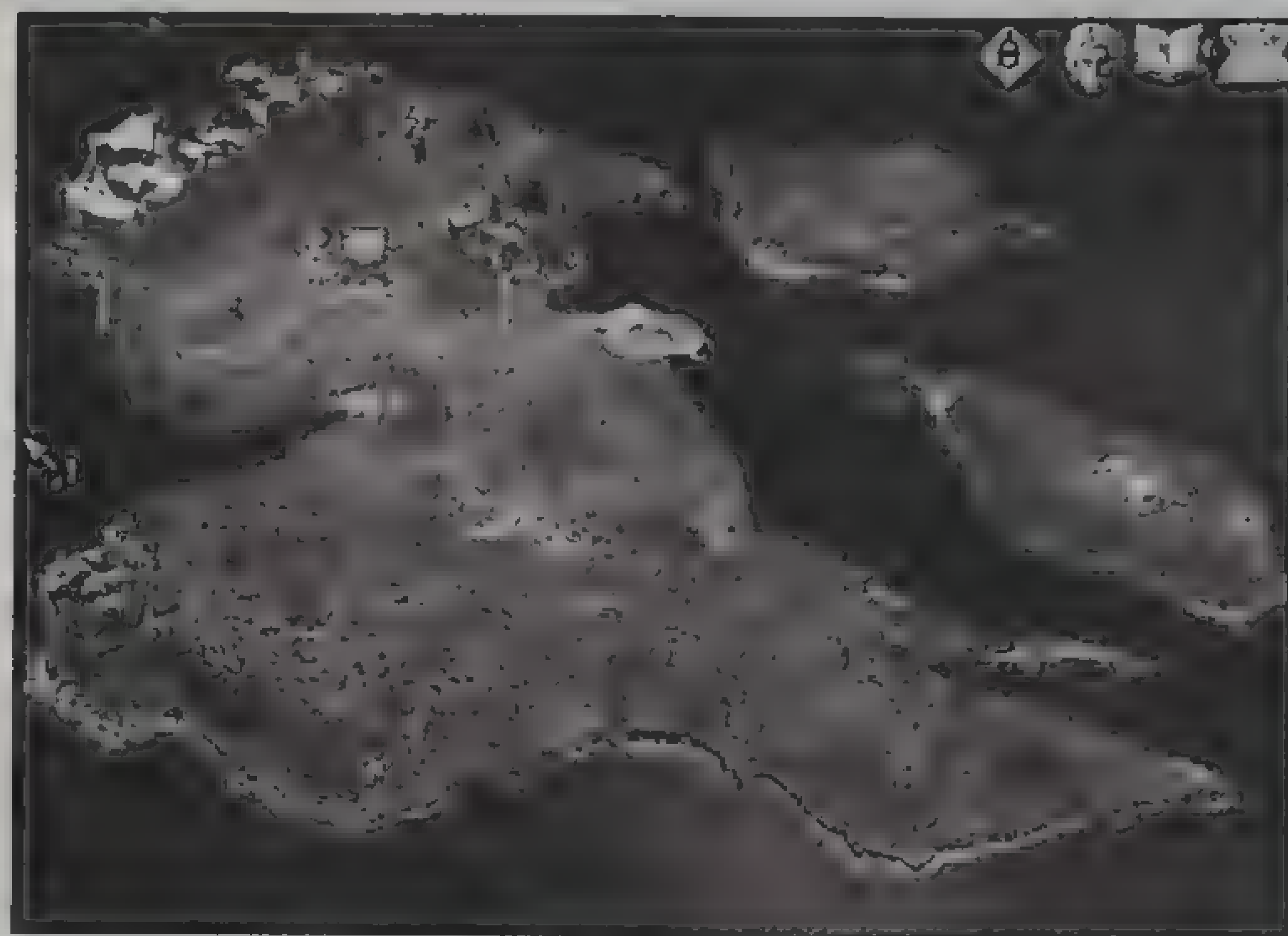
《魔法师传奇》里当然少不了魔法师和魔法，而这个游戏里的魔法系统绝对是一个崭新的创造。游戏中魔法师有一个旅行包，里面装有三种护身符，它们是混乱护身符、中立护身符和秩序护身符。同时游戏中还有 21 种魔法物品，魔法则由魔法物品与护身符的组合产生。魔法物品与混乱护身符组合就会产生混乱类的魔法，与中立护身符组合就产生中立类的魔法，而与秩序护身符组合就会有秩序类的魔法。比如魔法物品破镜，如果你把它放在秩序护身符上，就会产生治疗术；放在中立护身符上，就会产生火球术；放在混乱护身符上，就会产生复活术。所以游戏中一共可以组合出 21×3＝63 种魔法。不管是在角色扮演游戏还是策略类游戏中，这个游戏里的魔法都可算是很多了。在游戏开始的时候你只有秩序、中立和混乱类的护身符各一个，还有三个魔法物品。在以后战斗中你可以获得经验值，用经验值来购买更多的护身符，每种护身符最多可以有 7 个，总共有 21 个护身符。(什么？策略游戏里还可以得经验值？诸位不要着急，这也是这个游戏的一大乐趣之一，我后面再给大家详细说明。)在游戏中你还可以找到更多的魔法物品，也就是说有更多的魔法可以供你使用。

在游戏的开始，你可以组合出 9 种魔法。由于你只有 3 个魔法物品可以使用，所以你只能同时使用三种魔法。魔法的组合只能在战斗的间隙进行，一旦进入战斗，就不能再变换魔法的组合，这也正是游戏策略十分关键的地方。如果你选择了正确的魔法组合，过关会比较容易，如果选错了，那你还是退出重新选过吧。但是对每一关来说，正确的选择不是唯一的，选择了不同的魔法组合在战斗中就需要采用不同的策略。有一些魔法是不能在室内使用的，比如龙卷风和闪电等，如果你在室内与敌人战斗就会吃大亏，只有把敌人从室内引出来才是正确的策略。当然使用魔法是会消耗法力的，一些魔法消耗法力比较少，例如所有游戏里都会出现的治疗术，另一些威力强大的魔法对法力的消耗十分的大，例如“生命之泉”(一个喷泉，可以持续地治疗它周围的己方部队)。法力是可以通过能量源泉来补充的，只要你的魔法师或者你的怪物士兵站在能量源泉上，你的法力都会缓慢地增加。游戏中经常会有一个以上的能量源泉，占领的越多，你的法力增长的就越快。所以在游戏里能量源泉就是即时策略里必争的资源，争夺尽可能多的资源，当然也就是获胜的一个重要因素。



63 种魔法，无数的魔法组合
无限的游戏策略

游戏中的魔法可以分为召唤类魔法、攻击性魔法、辅助性魔法和图腾柱类魔法，一共四大类。召唤魔法顾名思义可以理解为召唤怪物军团的魔法，这类魔法一共有 21 种，就是说在游戏中你一共可以召唤出 21 种怪物。所有的怪物都有各自独特的生命值、攻击力、防御力、速度和特殊能力，而且也有各自的优点和缺点，因此在这个游戏里没有无敌的兵种，也没有无敌的兵种组合。行事的唯一原则就是“知己知彼，百战不殆”。例如小蛇怪的生命值很低，容易被消灭，但它可以使敌人的怪物中毒，即使把它消灭，敌人也会被中毒所困扰。凤凰尽管不是特别强大，但是它可以飞行，被打死后还会爆炸，产生相当于对敌人



的怪物使用一次火球术魔法的效果。地狱犬可以发射一种使敌人麻痹的光线，鬼魂可以隐形，只有在攻击的时候才会被敌人看见。游戏中有的怪物可以远程攻击，有的只会近身肉搏。正因为这样，如果使用单一兵种、以数量取胜的不动脑子的战术(比如玩 RA 使用坦克海战术)是会受到惩罚的，比如你只使用强悍的擅长肉搏的巨人或狮鹫，敌人就可以用地狱犬把狮鹫麻痹，然后用少量的擅长肉搏的怪物消灭你。而对于速度慢的强大怪物，大批的精灵(可以射箭)或者红帽子(可以投掷石头，召唤这两种怪物消耗的法力十分少，因此可以大量召唤）在你来到他们跟前进行肉搏的时候你可能就已经牺牲了。但是如果你只有这些远程攻击的怪物，那么用快速的凤凰进行自杀式攻击你一定就会损失惨重。当然，有些关的敌人是会偏重于某一类的，使用那一类敌人的克星就是最明智的策略。比如龙的克星是骑士，那么在有龙的关里召唤骑士的魔法当然就是必备的。

然而只要有召唤魔法，再召唤出一只陆、海、空三位一体的强大部队就会无敌于天下了吗？当然不是，因为游戏的主角——你所扮演的魔法师，也是要参加战斗的。而召唤魔法以外的 42 种魔法就只能由魔法师来使用了。魔法师拥有具有强大攻击力的魔法，如：流星火雨、地狱火、龙卷风(它可以把大批敌人吹上天空，然后随机地落在地图上的某个位置)、启示录(将敌人置身火海)等，这些都是大范围的攻击性的魔法。攻击单一怪物的魔法有闪电术、火球术等。还有对单一怪物使用的辅助魔法，如：吸血术、加速术、治疗术等加强攻击力、防御力和具有其它作用的辅助性魔法。还有对自己使用的可以迷惑敌人的魔法，例如：隐身术、幻觉术等。图腾柱类的魔法是《魔法师传奇》的一个创新，所谓图腾就是原始人或者是一些比较原始的部落所崇拜的自然界中真实存在的东西（它可以是一种动物、一种植物或者是其它的一些东西)。原始人一般用木头或石头雕刻出这些东西，这就是图腾柱。图腾柱魔法就是召唤出一个图腾柱，然后对周围的怪物，敌方的、我方的或者是双方的施加魔法。比如前面提到魔法之泉就可以治疗附近的本方的怪物，美杜莎(传说中的蛇发女妖，只要谁看见了她的脸就会变成石头)可以将经过的怪物石化，还有能让经过的怪物染上瘟疫，使经过的敌人恐惧的等多种图腾柱。它们基本的特点就是可以对周围的怪物不断地施以某种魔法，而不用你亲自一个一个地对怪物施法，它们在某种程度上就相当于一个魔法师的分身。还有一个可以发出闪电攻击敌人的图腾柱……你是不是想起了什么？是啊，的确有些像 RA 里面的激光塔。除此之外游戏中还有两种比较罕见的魔法，也应该属于辅助性魔法，它们是黏液术和混乱之藤，黏液术可以将敌人粘在地面上使他们无法行动，混乱之藤可以暂时形成一道篱笆，阻止通过。

游戏中一共有 63 种魔法，但是你在战斗中同时可以使用的最多只有 21 种，在组合这些魔法的时候，你一定要考虑在战斗中你要采取什么样的战术。你要考虑你需要组成什么样的怪物军团，你需要用什么魔法保护自己，用什么魔法攻击敌人，怎样组合你的魔法和可以召唤的怪物来达到以本方最小的代价换取敌人最大的伤亡的效果。这可是十分有学问的，也就是我所欣赏的真正的策略游戏的设计。

AAAI

什么是 AAAI？这是“Advanced Adapt Artificial Intellingent”的简称，中文译作高级适应性人工智能系统。这是 Mythos Games 为这个即时策略游戏所创造的独特的人工智能系统。人工智能要适应的是什么？当然就是玩游戏的人的智能，因为程序员在制作游戏程序的时候不可能面面俱到地考虑玩家会采取的战术，所以往往在 AI 的设计上留下缺陷，这样玩家就可以利用这些缺陷很轻松地获胜。有的游戏为了弥补在 AI 上的不足就会用分配给电脑控制的敌方以超大量的兵力来弥补（台湾和日本制作的回合制策略游戏喜欢这样做）或者在即时策略游戏中允许电脑直接获得部队（WESTWOOD 喜欢这样做)。而很多玩家采取的对策就是更加疯狂地利用这些电脑 AI 上的缺陷，或者干脆用修改大法，直接作弊。但是这样去和作弊的电脑去较劲又有什么意思呢？如果想要在 AI 上再提

高一个档次，那么就必须让AI学会学习，学习人的战术，并采取相应的对策

Mythos在这方面就作了很好的尝试，电脑会分析你采用的战术，你偏爱的部队和魔法组合。电脑的魔法师就是采取相应的对策，召唤擅长克制你的怪物的怪物，使用对你的怪物杀伤力最大的魔法。不过这毕竟只是一个尝试，基本的感觉就是每次玩同一关时敌人的战术都不一样。总的来说这样游戏的可重玩性增加很多，因为你会发现即使对于同一关来说也没有什么必胜的策略。

RPG 成分与策略成分完美地结合

大家一定奇怪，我为什么一开始没有介绍这个游戏的情节？因为通常的游戏介绍都会说这个游戏发生在什么什么时代，如果是角色扮演游戏呢，就是说某个人要为跟某个和他有关系的人报仇，如果编得再精彩一些就是在报仇的过程中发现了一个天大的秘密，有个坏蛋头子阴谋要统治世界，主人公一想，这还了得？于是最后消灭了坏蛋也拯救了世界，然后功成名就，娶妻生子。如果是策略游戏呢？那一定是某某集团或是某某国家，当然一定要有两个以上的集团和国家，要不就是出了叛徒，只有一方还打个什么劲呀。为了控制什么什么星球或者什么什么国家，总之就是有矛盾，谈判也不解决问题，所以只好大打出



手。有时候还要发生在什么星球上，什么什么莫名其妙的三种什么力量之间。如果你问问做这些游戏的人，你知道故事在游戏中的作用是什么吗？他一定会告诉你，小学的时候老师告诉我们，写记叙文一定要有时间、地点、人物、事情……等等要素，游戏嘛，总是要有一个故事背景的。然而真正了解游戏的故事背景与游戏的关系的游戏企划人员实在是有限得很，我想制作这个游戏的Mythos Games就非常理解这一点，并且把RPG成分融入游戏中，与游戏中的策略成分完美地的结合起来。我不先讲这个游戏的背景，因为我认为这个游戏的故事不同于其它的策略游戏那种为了有个背景而生挤出的故事。

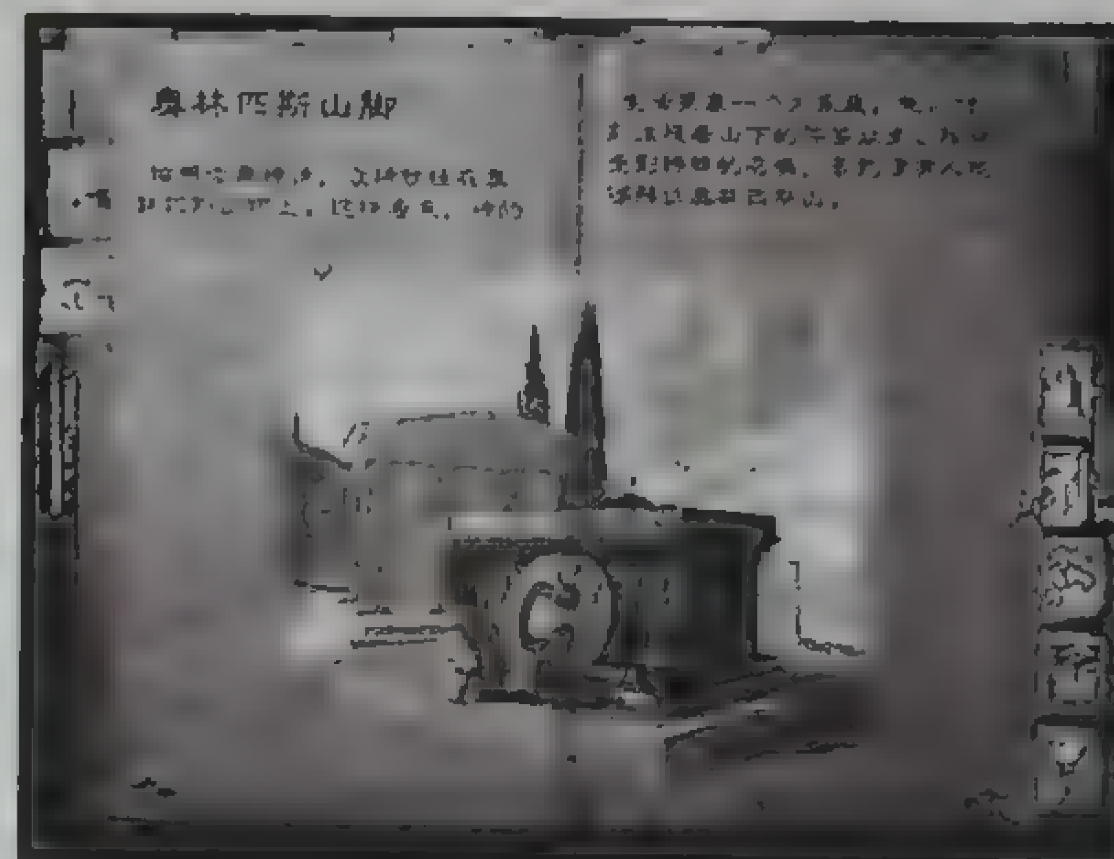
欧洲的中世纪是骑士和魔法师的天下，你在游戏中就扮演一个年轻的学徒级的魔法师。魔法师当然也是要实习的了，所以你就要游历天下，你最初的目的是寻找你的叔叔卢坎。你要向他学习更多的东西，于是一名魔法师的神奇旅程开始了。

新颖的故事叙述

在你的冒险旅程中，你将穿越3个时代的36个地域。这三个时代是欧洲的黑暗中世纪，希腊神话时代的爱琴王国和凯尔特人的王国。在游戏中，你会遇到许多你所熟知的历史人物或者传说中的人物，比如希腊神话中的阿基里斯、特洛伊的英雄奥德修斯，亚瑟王和他的圆桌骑士兰斯洛特、加拉哈德。你还会与他们一起去寻找传说中的金羊毛、金苹果，还有亚瑟王的圣杯。在你的冒险旅程中，希腊神话和亚瑟王的传说被娓娓道来，最为令人激动的是原来你也可以成为这些伟大冒险的参与者，从始至终，一种英雄般的感觉回荡在胸中。而游戏中故事情节的叙述方法也十分独特，因为传统的策略游戏，故事都是发生在两关之间的，玩游戏的感觉就是打一仗，看一段电影或是读几页书。故事与游戏是完全分离的，为了有游戏情节而在游戏中加入所谓的故事。在《魔法师传奇》中，所有的故事都是在战斗中以对话的方式展开，你遇到了游戏中的一个人物，与他对话后你可能就会接到一个任务，去寻找某个宝物，为某人复仇，保护某人完成他的伟大使命，或者为这个地区带来久违了的正义和光明。当然这里的某人都是神话或历史中的人物，令人倍感亲切。有时情节还是多线性的，比如在希腊神话的一关里，你可以选择帮助强大的半人马部落或者是弱小的红帽子，当然不管帮助谁，你都会得到报酬的。且慢，为什么他们不能和平共处呢？经过调查你发现原来是一个邪恶的魔法师让他们彼此仇恨，如果你直接消灭这个魔法师，让和平重回这个村庄，你会得到双方的酬谢的。怎么样？感觉很不错吧。

RPG 的成分

完成游戏中的每关，你都可以得到经验值，一般每关都是由一个主线任务和一些支线任务组成。而完成了每个任务都有相应的经验值，但是只要完成了主线任务就可以过关。不过既然给经验值，这些经验值当然都是有用处的了，所以如果你没有得到所有的经验值你还是重新来过吧。过关以后呢，你就可以用经验值升级你的属性，这有些象《暗黑破坏神》。魔法师的基本属性有生命值、魔法值和领导力。生命值和魔法值就不用解释了，因为所有的游戏都是一样的。所谓领导力就是可以同时拥有的怪物的数量。而我在前面提到过的秩序、中立和混乱三类护身符，也是需要用经验值来购买的。所以在经验点的分配上就大有学问了。因为如果魔法值不够，你就无法召唤一些强力的怪物和施展一些威力巨大的魔法，如果领导力不够，你的魔



法军团的规模就有限。而护身符数量不足，一些魔法物品就要被闲置，可能你也不得不牺牲一些对即将进行的战斗十分重要的魔法。至于怎么分配才是最合理的，似乎也没有定论，因为这也与你喜好的战术有关系，你是偏爱用威力巨大的魔法杀伤敌人呢？还是喜欢组成强大的怪物军团来进攻。而经验值的分配也的确是和在战斗中可以采取的战术有很大的关系。所以《魔法师传奇》中故事性、RPG成分和策略成分的结合迄今为止是最完美的。

SKIRMISH（与电脑进行的对战模式）和多人网络游戏

是的，SKIRMISH这个词是在RA中最早使用的，其实就是当你想要和你的朋友联网作战的时候，但是又找不到人，那么就先和电脑练练吧，这就是SKIRMISH的功能的作用。许多人玩策略游戏的时候从来不玩战役模式，而是直接进入SKIRMISH混战。但是对于《魔法师传奇》，在你SKIRMISH之前我一定要提醒你，因为这个游戏的战役模式的确有十分吸引人的故事情节，不玩战役模式实在是一大损失。

而《魔法师传奇》的SKIRMISH和网络游戏模式中提供很多种选择，比如你可以设置魔法师的所有属性和生命数、拥有魔法物品和护身符的数量、游戏时间、可以控制的怪物数量等，在不同的设置下需要采取的策略有时完全不同。加上游戏本身可以组合出的战术就变化多端，并且一共有45张地图可以选择，所以对战模式非常富于变化，非常有趣味性和策略性。而且你还可以在INTERNET的游戏服务网页MPLAYER上免费与来自世界各地的玩家对战，到时候大家一起来扬我国威吧。

魔法与神话百科全书 了解西方神怪文化的一把钥匙

与其它以神话传说为背景的欧美游戏（如《魔法门》系列和《黑暗王座》系列）不一样，《魔法师传奇》中有一本叫格里莫尔的魔法书，对游戏里出现的怪物、魔法和神话传说的背景做了非常详尽的描述。比如欧美游戏中非常流行的矮人、狮鹫和精灵的渊源是什么，书里都给出了详细的说明。为什么骑士与龙是死对头？看看魔法百科全书你就了解了。而游戏中的21种怪物和63种魔法，几乎包括了所有在欧美的游戏中出现的主要的怪物和魔法。所以，通过阅读游戏中的这本魔法书，你就可以对西方的神怪文化有所了解。以后再玩这样背景的游戏，你再也不会一头雾水，不知所云了。

画面和音乐效果

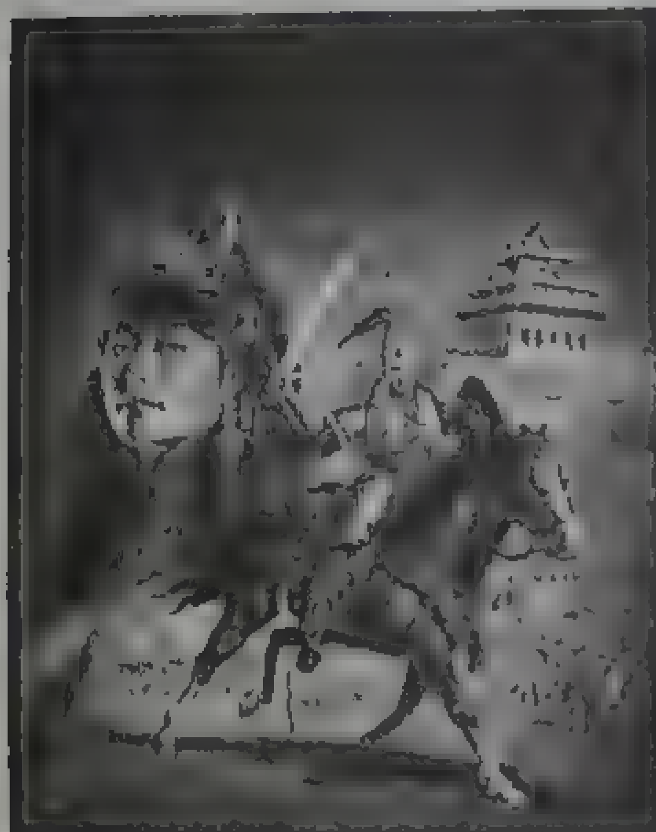
对于这样一个优秀的即时策略游戏，我们再强调它的画面多么好、音乐多么动听、音效多么逼真已经没有什么意义了。因为游戏是拿来玩的，可玩性是第一位的。《魔法师传奇》为我们提供了太多太多的可玩性的成分，似乎有无数的策略等待去发掘。不过有几点我还是要说明的，游戏不需要3D加速卡的支持，画面与《魔法门英雄无敌》有些类似。与《盟军敢死队》类似的是可以将画面分辨率调至800×600，再次证明了我的17寸显示器没有白买。光盘上大约有10首非常有特色的古代欧洲音乐，与游戏的背景非常贴切。音效十分逼真，不过也并不比其它的即时策略游戏更逼真。

HIGHLIGHT

在即时策略游戏泛滥的今天，Mythos Games又从一个全新的角度来挖掘即时策略游戏的可玩性成分，令人耳目为之一新。至于它的探索，它的创造是否成功，当然我们玩家才是最后的裁决者。但对于一个具有RPG的成分、引人入胜的故事情节、还有一本神话与魔法的百科全书的好玩的即时策略游戏，我们当然要玩，当然更需要玩这个游戏的中文版。《幽浮》没有出中文版已经是中国玩家的一大遗憾了，这使很多英文不好的人只能望而兴叹。值得庆贺的是，目前这个游戏在国内已经由新天地代理了，并且正在汉化中。中文版游戏中将首次采用可以着色和缩放并且具有边缘平滑效果的EAGLE字体，可以说这是游戏汉化过程中的一个突破。从新天地提供的图片上看，这种字体的确十分不同凡响，非常美观，与英文版的风格十分接近。那就让我们期待着今年3月份的中文版吧。

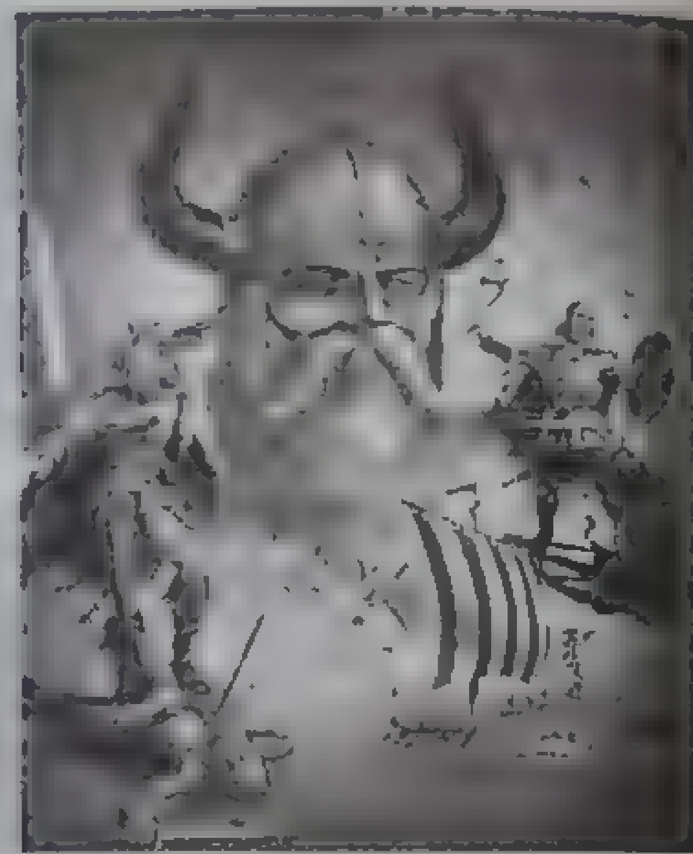
文/秋水　编辑/游骑兵

游戏名称：Magic & Mayhem
游戏类型：即时策略［ST］
制作公司：Mythos
汉化公司：新天地
上市日期：1999年3月
期待程度：★★★★



AGE OF EMPIRES II

A New Age Is Upon us



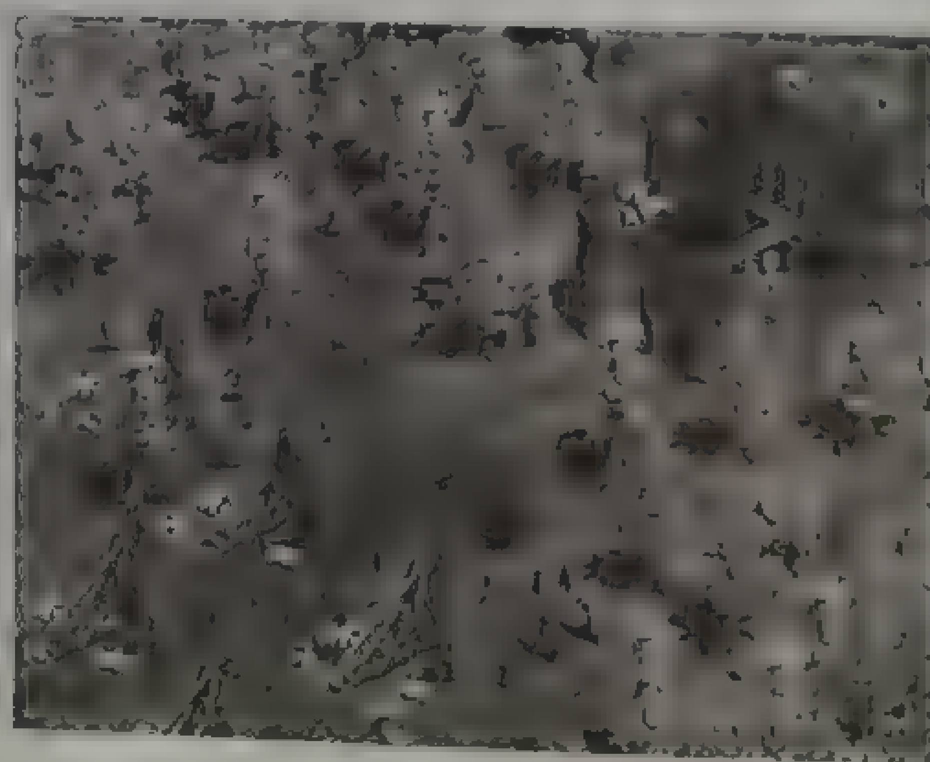
帝国时代Ⅱ

提起《帝国时代》我们会想起什么？精美绝伦的画面、栩栩如生的动作、气势磅礴的音乐、逼真丰富的音效，还有……漫长的等待？的确，微软的大器之作《帝国时代》对游戏的全新诠释非仅止于此。本世纪末，一系列游戏巨作将陆续登场，正如RPG玩家不会忘记《暗黑破坏神Ⅱ》一样，即时策略迷们也将见到期待已久的《帝国时代Ⅱ》。

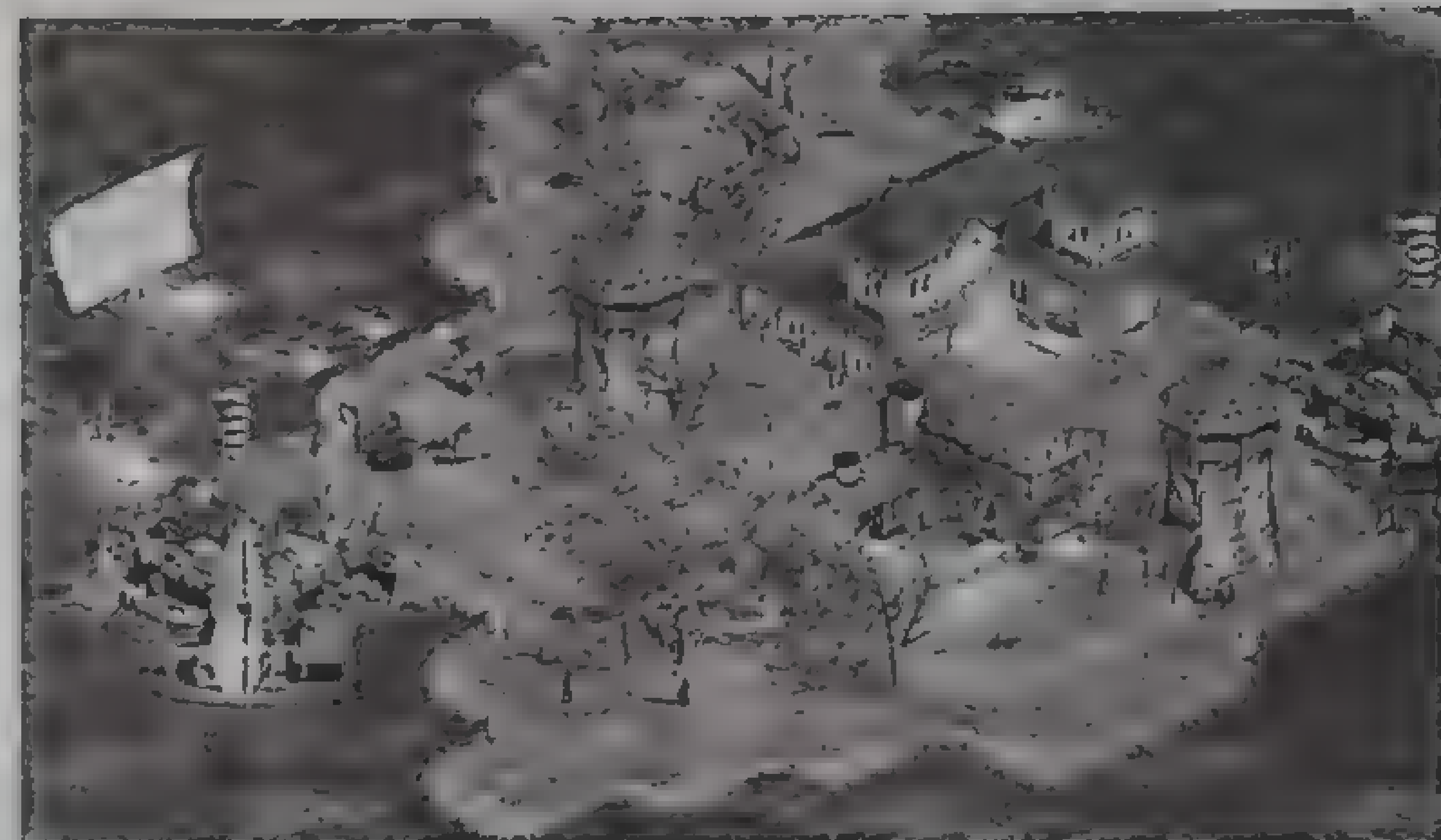
《帝国时代Ⅱ之帝王时代》中包括的13个文明，我们曾经有过介绍，这里要提的是蒙古人、居尔特人和北欧海盗。他们同属于游牧民族，其城市中心可以移动，因此无法建造奇迹，但却热衷于破坏及掠夺。对此，主设计师Mark Terrano描绘说："他们的居所只有一面斜顶，可以被马车拉着到处游荡。他们的物资贫乏，习惯于抢掠——他们冲进你的城市肆意破坏，试图将所有能带走的东西统统带走：食物、财宝甚至村民。当村民被带到他们的城市中心后就会被改造成这些强盗的一分子。奋起反击是你唯一的出路，这些游牧民族没有足够的经济实力来维持长期作战，在遭到顽强抵抗后他们多半会放弃，并在地图上继续搜寻新的猎物。"。二代中，石器、工具和铜器的时代已成历史，取而代之的是：黑暗时代、封建时代、城堡时代和火药时代。在各民族的特定属性上，为了更加突出文明间的差异，Ensemble游戏制作小组给每个民族配备了一个特有兵种。例如日本武士(Samaurai)和土耳其禁卫军(Janissary)，他们随身携带一把刀和一张弓，当敌人距离较远时就用弓箭射杀，近身作战时则用刀劈砍，不同的是日本武士的攻击及移动速度很快，土耳其禁卫军则在近身作战时可以抵消一个敌人的攻击力。这些独特的兵种成为对战时的一颗重要棋子。另外，二代中还增加了不受法师感化的圣骑士(Paladin)；用来撞开城门的攻城机(Batering Ram)；以及用来侦察敌情的间谍(Spy)，当他潜入别国时，其他文明会把他当作自己的农民。

无论选择何种文明，玩家只要达到五种胜利条件中的任一条即可功成名就：消灭其它种族；建成并守护奇迹；积累一定数量的财富；达到指定积分；保卫君王安全。可谓条条大路通罗马。

城市中心依然是起始点和村民制造所，但它还可生产出军队，用来应付早期的战斗。村民不再是群"雄"割据，妇女撑起了半边天。还记得一代中的寻路低能症吗？在《帝国时代Ⅱ》中，村民的寻路能力有了提高，再也不会发生被卡在树林里的事了。村民也可以升级，升级后的村民会生产盔甲和贸易物资。粮食的生产改变得更合理了，农民不需要耗费木料来建造麦田，只要是条件适合的土地都可耕种，而且允许物体从田间经过。



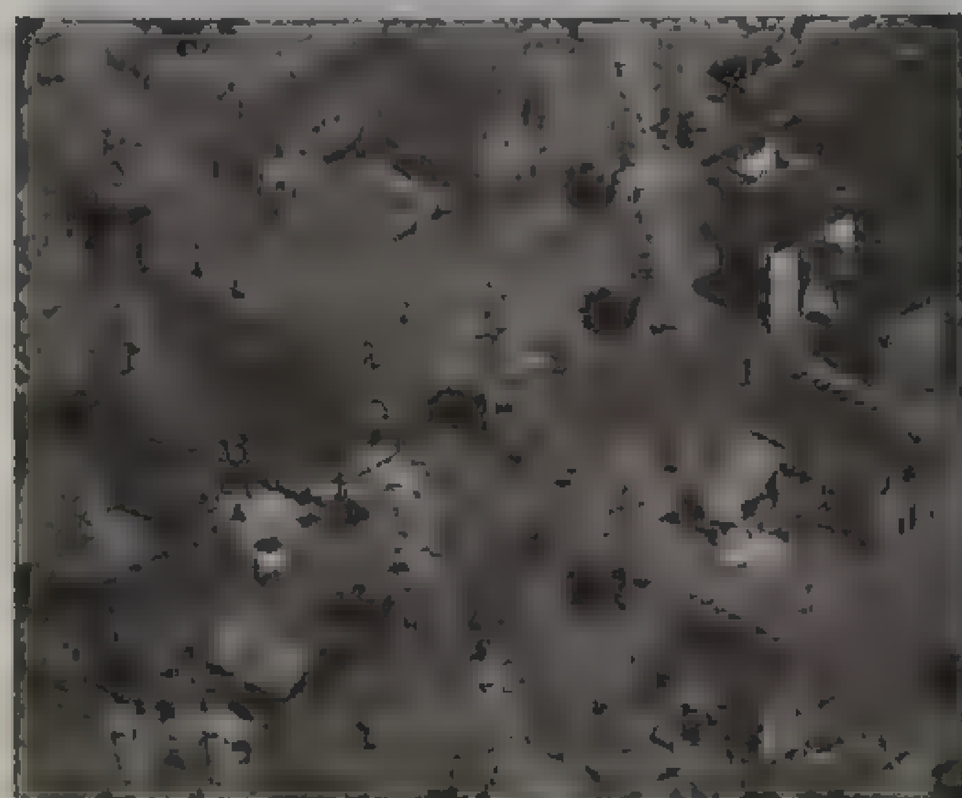
资源积累和产品生产将消耗玩家更多的精力。在木材、食物、石料和金子的基础上新添了贸易物资和金属矿。贸易物资由作坊生产，被指派到作坊中的村民会自动选则石料、食物、木材或金属矿中的一种进行加工。金属矿的作用基本相当于一代中金矿的作用，主要用来制造装备高级单位的武器，而金子在二代中将作为流通货币用于贸易。猎杀动物仍是获取食物的一个来源，原来的鳄鱼和狮子被狼替代；鹿长了角，看上去不那么软弱了；空中的飞鸟成群结队；海中则会出现鱼跃的海豚。为了帮助玩家更好地管理，设计者增加了3种小地图查看方式：资源、贸易和战斗。例如在资源模式下，地图将显示已被你发现的资源和无所事事的村民，可不能让他们偷懒哟。游戏中，当建筑遭到破坏后不会消失，而是变成一堆可供开采的粗石堆，这为石料的采集提供了新的途径。游戏的另一个有趣的改进是出现了一些可再生资源。像树林，只要不是毁灭性的滥砍滥伐（剃光头），就会不断生长扩大。所以在进行渔业、林业等可再生资源的开发时，务必为可持续发展作好总体规划。



《帝国时代Ⅱ》中贸易的成分被大大增强了。在田园诗般的画面中泛起血腥真是一件大煞风景的事，因此玩家大可以将二代当作一个纯粹的经营类游戏来玩，抛弃战争，即使是在茹毛饮血的黑暗时代。市场是贸易的中心，在这儿可以进行两种贸易：内部贸易和对外贸易。内部贸易指在自己管辖的市场中进行商品与金钱的交换，当某种商品紧俏时价格会上扬，不同市场的物价也有差别。对外贸易发生在两个群体之间，只要在任两个市场或码头间建立通商线路，就可以看到马车、船舶载着货物或金钱来来往往，当交易在市场中完成时，玩家就可以获得一笔收入。不过，同时也要做好心理准备，野外可不仅只有狼蚴，道上的高手正觊视着商队做着发财梦呢。或许，玩家会从劫匪那儿受到启发，组织一伙雇佣军埋伏在对手的必经之路上……

战斗永远是即时策略游戏王冠上最耀眼的宝石。为了方便玩家更好地展示自己的指挥技巧，Ensemble小组做了很多努力。游戏中引入战斗编队概念，队型有一字排开、一列纵队、方阵、楔形等，训练有素的部队战斗起来赏心悦目，不至于变成群殴。笔者常想：如果能让剑士打头阵，弓弩手在后施放冷箭，中间安排牧师施展召唤术，这种阵型行动起来肯定像个超级绞肉机。在现实生活中，从正面挨一拳和从侧面被扁的感觉是不同的，在《帝国时代Ⅱ》中，侧面攻击的杀伤力比正面强25%，从后面暗算的杀伤力更比正面攻击强了50%。这意味着如果埋伏一支骑兵队从敌人侧、后方偷袭的效果会比正面进攻好得多。

同时，一代中被抱怨得最多的战斗AI问题也得到了解决，自相残杀的悲剧已成历史。士兵可被设为消极防御、积极防御、好战三种状态。消极防御只袭击攻击范围内的敌人；积极防御则会冲上前去给不速之客迎头痛击，威胁过去后再返回岗位；好战状态下，士兵会对入侵者围追堵截，直至杀死敌人或战死沙场。作为战斗指挥官，还可以给军队下各种命令，如跟随、侦察、巡逻等。游戏中的控制热键可自行设定，操作起来更加得心应手。



技术种类丰富是《帝国时代》的一大卖点，在二代中，技术树更加枝繁叶茂，节点超过100个，谁也不能保证在一次游戏中开发出所有技术。

谈到即时策略游戏就不能不提到画面效果，当初买AOE不就是冲着它华丽的画面去的吗？毋庸置疑，《帝国时代Ⅱ》的画面水准又有了提高。地图比一代中最大的地图还要大上3倍，士兵从一端走到另一端要花上足足8分钟！人物和建筑的比例接近真实，一般士兵的个头不会超过门或屋檐。当你看到占据屏幕1/3的城堡时脑中一定会闪过"雄伟"二字。画面更加细腻，游戏中可以看见树丛的影子印在草地上，季节的变换会改变树叶的颜色，石壁上爬满绿色的苔藓和藤蔓……

HIGHLIGHT

《帝国时代Ⅱ》让玩家等待了近乎1年，或许还要等下去……而它值得称道的地方的确很多。对于喜欢连线对战的玩家来说，面对无穷无尽的可再生资源和同盟间的贸易利润，资源战早已失去意义，比拼军事头脑的时刻终于到来了！现在离正式出版发行还有数月时间，谁知道雄心勃勃的Ensemble又会带给玩家哪些额外的惊喜呢？另外，游戏的系统要求为：Pentium 133/32MB内存，100MB硬盘空间以及4速光驱。

文/徐舒 编辑/石子

游戏名称：Age of empiresⅡ Age of kings
游戏类型：即时策略[ST]
制作发行：Ensemble/微软
上市时间：1999年春末夏初
期待程度：★★★★★







帝国时代Ⅱ

提起《帝国时代》我们会想起什么？精美绝伦的画面、栩栩如生的动作、气势磅礴的音乐、逼真丰富的音效，还有……漫长的等待？的确，微软的大器之作《帝国时代》对游戏的全新诠释非仅止于此。本世纪末，一系列游戏巨作将陆续登场，正如RPG玩家不会忘记《暗黑破坏神Ⅱ》一样，即时策略迷们也将见到期待已久的《帝国时代Ⅱ》。

《帝国时代Ⅱ之帝王时代》中包括的13个文明，我们曾经有过介绍，这里要提的是蒙古人、居尔特人和北欧海盗。他们同属于游牧民族，其城市中心可以移动，因此无法建造奇迹，但却热衷于破坏及掠夺。对此，主设计师Mark Terrano描绘说：“他们的居所只有一面斜顶，可以被马车拉着到处游荡。他们的物资贫乏，习惯于抢掠——他们冲进你的城市肆意破坏，试图将所有能带走的东西统统带走；食物、财宝甚至村民。当村民被带到他们的城市中心后就会被改造成这些强盗的一分子。奋起反击是你唯一的出路，这些游牧民族没有足够的经济实力来维持长期作战，在遭到顽强抵抗后他们多半会放弃，并在地图上继续搜寻新的猎物。”。二代中，石器、工具和铜器的时代已成历史，取而代之的是：黑暗时代、封建时代、城堡时代和火药时代。在各民族的特定属性上，为了更加突出文明间的差异，Ensemble游戏制作小组给每个民族配备了一个特有兵种。例如日本武士(Samaurai)和土耳其禁卫军(Janissary)，他们随身携带一把刀和一张弓，当敌人距离较远时就用弓箭射杀。近身作战时则用刀劈砍，不同的是日本武士的攻击及移动速度很快，土耳其禁卫军则在近身作战时可以抵消一个敌人的攻击力。这些独特的兵种成为对战时的一颗重要棋子。另外，二代中还增加了不受法师感化的圣骑士(Paladin)；用来撞开城门的攻城机(Batering Ram)；以及用来侦察敌情的间谍(Spy)，当他潜入别国时，其他文明会把他当作自己的农民。

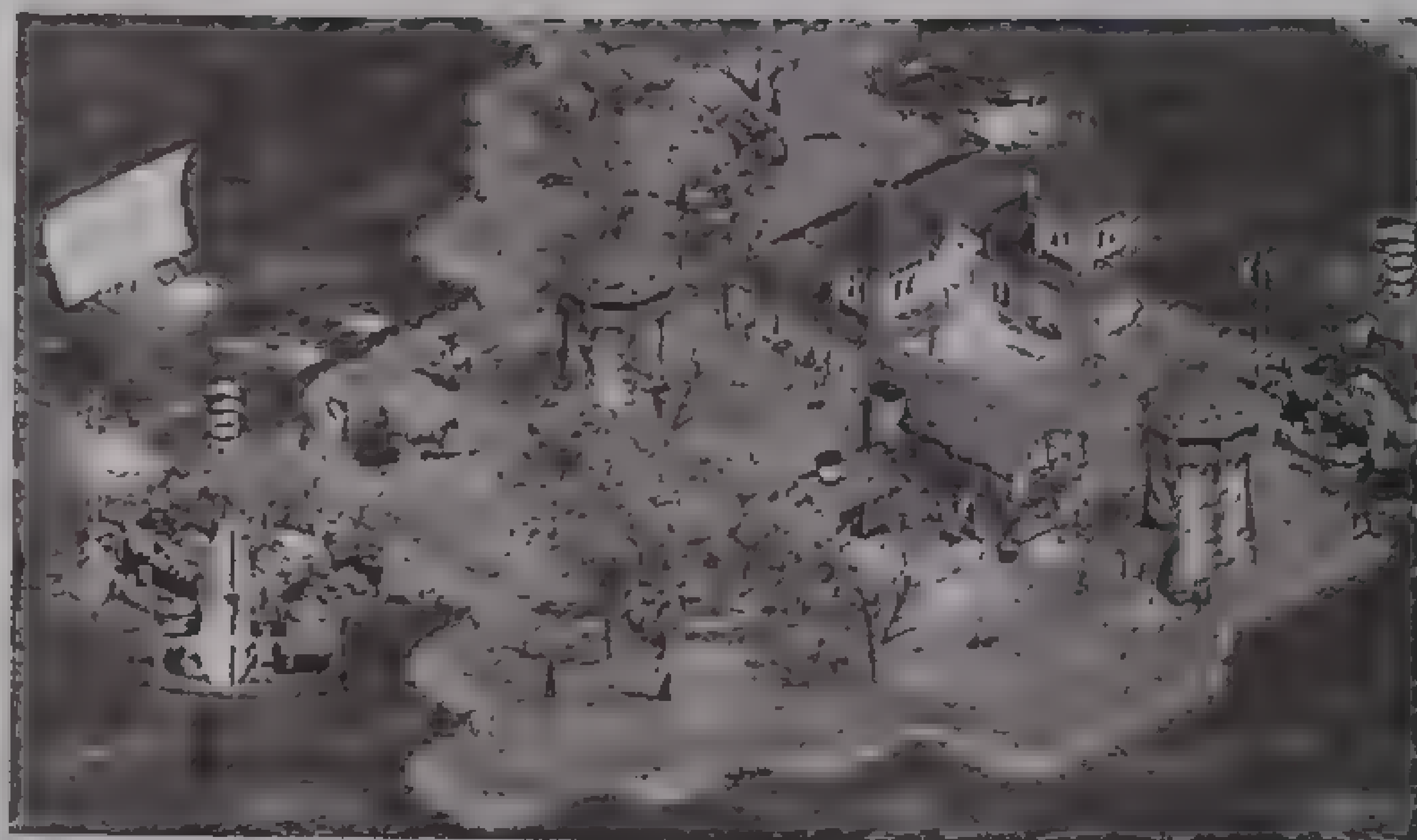
无论选择何种文明，玩家只要达到五种胜利条件中的任一条即可功成名就：消灭其它种族；建成并守护奇迹；积累一定数量的财富；达到指定积分；保卫君王安全。可谓条条大路通罗马。

城市中心依然是起始点和村民制造所，但它还可生产出军队，用来应付早期的战斗。村民不再是群“雄”割据，妇女撑起了半边天。还记得一代中的寻路低能症吗？在《帝国时代Ⅱ》中，村民的寻路能力有了提高，再也不会发生被卡在树林里的事了。村民也可以升级，升级后的村民会生产盔甲和贸易物资。粮食的生产改变得更合理了，农民不需要耗费木料来建造麦田，只要是条件适合的土地都可耕种，而且允许物体从田间经过



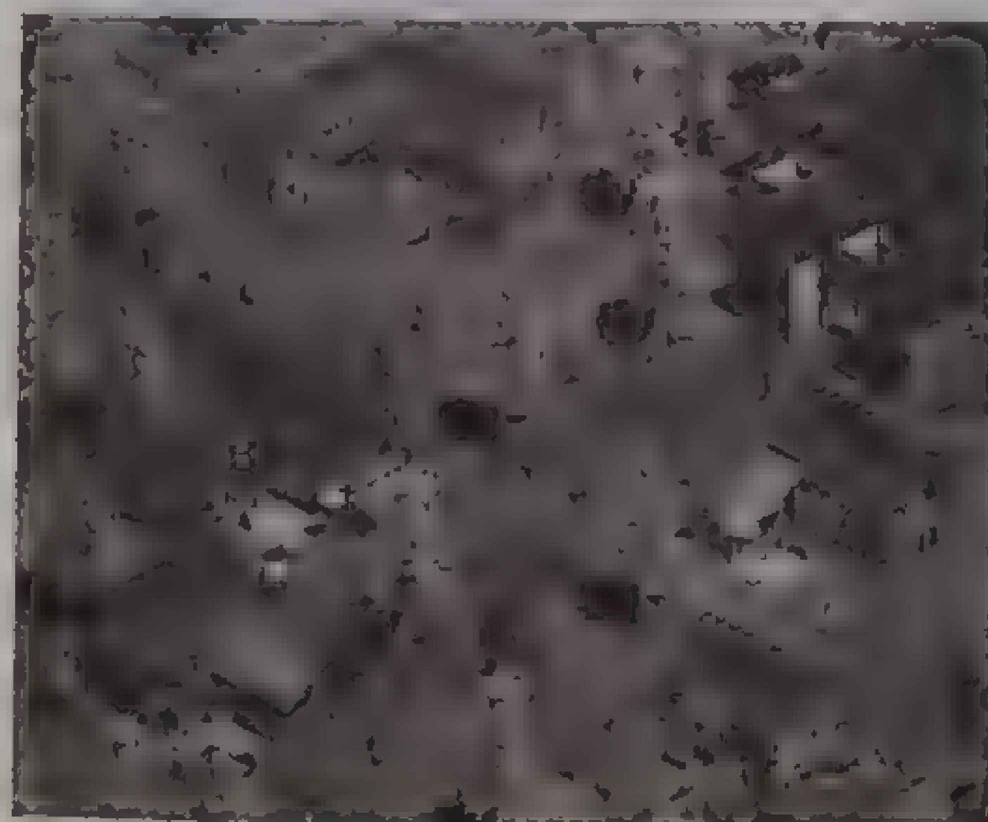
资源积累和产品生产将消耗玩家更多的精力。在木材、食物、石料和金子的基础上新添了贸易物资和金属矿。贸易物资由作坊生产，被指派到作坊中的村民会自动选则石料、食物、木材或金属矿中的一种进行加工。金属矿的作用基本相当于一代中金矿的作用，主要用来制造装备高级单位的武器。而金子在二代中将作为流通货币用于贸易。猎杀动物仍是获取食物的一个来源，原来的鳄鱼和狮子被狼替代，鹿长了角，看上去不那么软弱了；空中的飞鸟成群结队；海中则会出现鱼跃的海豚。为了帮助玩家更好地管理，设计者增加了3种小地图查看方式：资源、贸易和战斗。例如在资源模式下，地图将显示已被你发现的资源和无所事事的村民，可不能让他们偷懒哟。游戏中，当建筑遭到破坏后不会消失，而是变成一堆可供开采的粗石堆，这为石料的采集提供了新的途径。游戏的另一个有趣的改进是出现了一些可再生资源。像树林，只要不是毁灭性的滥砍滥伐（剃光头），就会不断生长扩大。所以在进行渔业、林业等可再生资源的开发时，务必为可持续发展作好总体规划。

《帝国时代Ⅱ》中贸易的成分被大大增强了。在田园诗般的画面中泛起血腥真是一件大煞风景的事，因此玩家大可以将二代当作一个纯粹的经营类游戏来玩，抛弃战争，即使是在茹毛饮血的黑暗时代。市场是贸易的中心，在这儿可以进行两种贸易：内部贸易和对外贸易。内部贸易指在自己管辖的市场中进行商品与金钱的交换，当某种商品紧俏时价格会上扬，不同市场的物价也有差别。对外贸易发生在两个群体之间，只要在任两个市场或码头间建立通商线路，就可以看到马车、船舶载着货物或金钱来来往往，当交易在市场中完成时，玩家就可以获得一笔收入。不过，同时也要做好心理准备，野外可不仅只有狼哟，道上的高手正觊视着商队做着发财梦呢。或许，玩家会从劫匪那儿受到启发，组织一伙雇佣军埋伏在对手的必经之路上……



战斗永远是即时策略游戏王冠上最耀眼的宝石。为了方便玩家更好地展示自己的指挥技巧，Ensemble小组做了很多努力。游戏中引入战斗编队概念，队型有一字排开、一列纵队、方阵、楔形等，训练有素的部队战斗起来赏心悦目，不至于变成群殴。笔者常想：如果能让剑士打头阵，弓弩手在后施放冷箭，中间安排牧师施展召唤术，这种阵型行动起来肯定像个超级绞肉机。在现实生活中，从正面挨一拳和从侧面被扁的感觉是不同的，在《帝国时代Ⅱ》中，侧面攻击的杀伤力比正面强25%，从后面暗算的杀伤力更比正面攻击强了50%。这意味着如果埋伏一支骑兵队从敌人侧、后方偷袭的效果会比正面进攻好得多。

同时，一代中被抱怨得最多的战斗AI问题也得到了解决，自相残杀的悲剧已成历史。士兵可被设为消极防御、积极防御、好战三种状态。消极防御只袭击攻击范围内的敌人；积极防御则会冲上前去给不速之客迎头痛击，威胁过去后再返回岗位；好战状态下，士兵会对入侵者围追堵截，直至杀死敌人或战死沙场。作为战斗指挥官，还可以给军队下各种命令，如跟随、侦察、巡逻等。游戏中的控制热键可自行设定，操作起来更加得心应手。



技术种类丰富是《帝国时代》的一大卖点，在二代中，技术树更加枝繁叶茂，节点超过100个，谁也不能保证在一次游戏中开发出所有技术。

谈到即时策略游戏就不能不提到画面效果，当初买AOE不就是冲着它华丽的画面去的吗？毋庸置疑，《帝国时代Ⅱ》的画面水准又有了提高。地图比一代中最大的地图还要大上3倍，士兵从一端走到另一端要花上足足8分钟！人物和建筑的比例接近真实，一般士兵的个头不会超过门或屋檐。当你看到占据屏幕1/3的城堡时脑中一定会闪过“雄伟”二字。画面更加细腻，游戏中可以看见树丛的影子印在草地上，季节的变换会改变树叶的颜色，石壁上爬满绿色的苔藓和藤蔓……

HIGHLIGHT

《帝国时代Ⅱ》让玩家等待了近乎1年，或许还要等下去……而它值得称道的地方的确很多。对于喜欢连线对战的玩家来说，面对无穷无尽的可再生资源和同盟间的贸易利润，资源战早已失去意义，比拼军事头脑的时刻终于到来了！现在离正式出版发行还有数月时间，谁知道雄心勃勃的Ensemble又会带给玩家哪些额外的惊喜呢?另外，游戏的系统要求为：Pentium 133/32MB内存，100MB硬盘空间以及4速光驱。

文/徐舒　编辑/石子

游戏名称：Age of empiresⅡ Age of kings
游戏类型：即时策略[ST]
制作发行：Ensemble/微软
上市时间：1999年春末夏初
期待程度：★★★★★

COMPUTER & GAME 流星时空

KINGDOMS

横扫千军：王国

此次《横扫千军：王国》的故事将我们带回了古代，这个世界名叫Darien，它赖以生存的力量是一种名为“mana”的魔法。在这里有两个正义的国度：Aramon 和 Veruna，分别代表



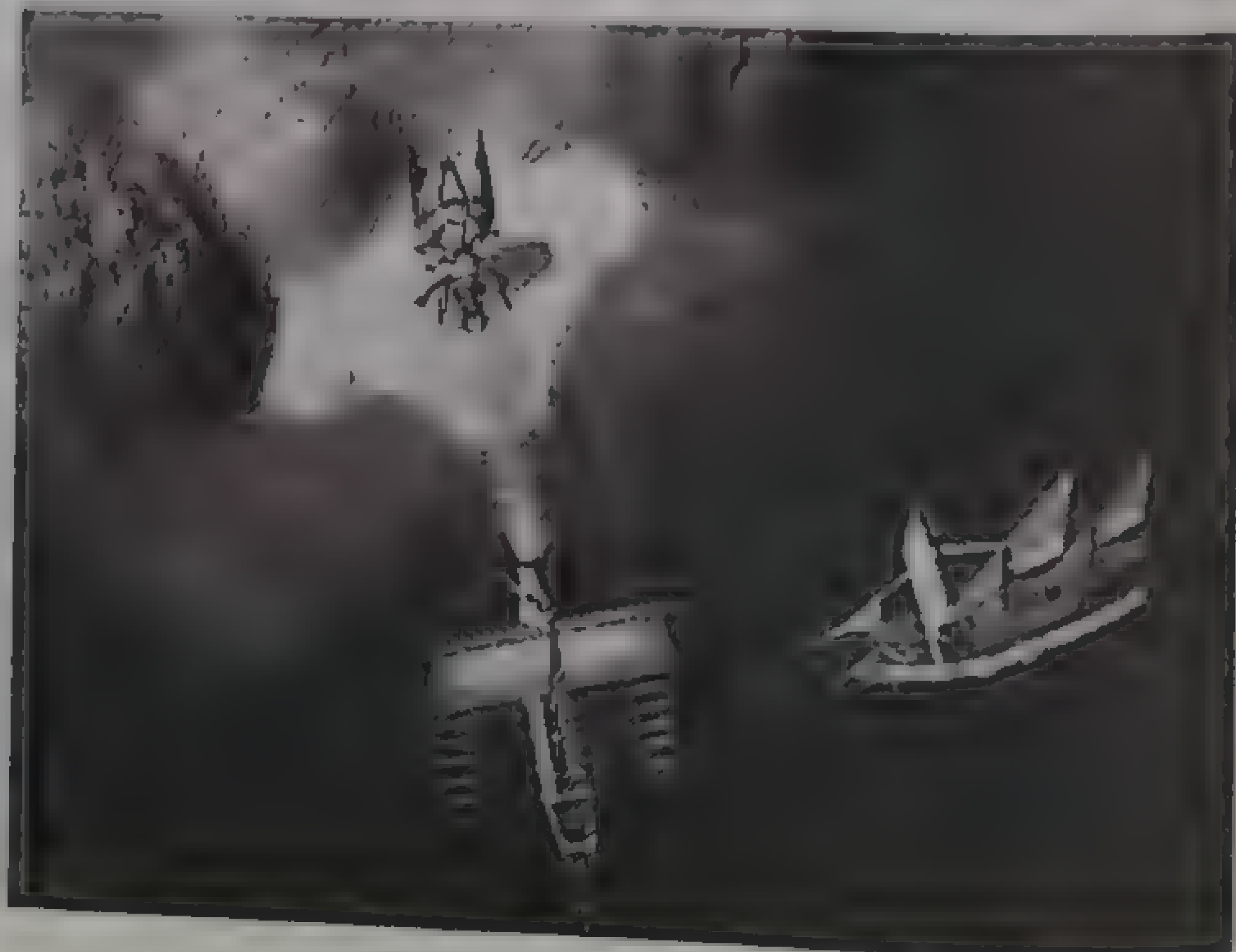
“土”和“水”的力量，以及一对邪恶之国：Taros 和 Zhon，分别代表“火”和“气”。 Aramon 俨然是古罗马的翻版——颇具帝国风范；Veruna 则四海为家；Taros 是一个地狱般的集权主义社会；而 Zhon 则处于混沌的原始巫术社会。4 个国家都使用魔法，正义的一方倾向于提高火药的威力，邪恶的一方却将赌注压在巫术上。

在多人游戏模式中，可以 4 人各居一方争斗不休，但是在单人模式中却要从头至尾地经历一个完整的故事，并且有时还要切换不同的角色。游戏设计师 Clayton Kauzlaric 希望玩家把它看成一个小说式的游戏。随着角色的改变，玩家看到的画面也随之改变——风格迥异的界面和音乐以及完全不同的部队、魔法和能力。由于 4 国的君主都是同一个祖先，所以在《横扫千军：王国》中玩家将体会到兄弟相争的感觉，而不再是传统的“好人对坏人”的模式。

《横扫千军：王国》中的战斗单位大大超过了前作——将近 160 种！并且每一兵种或车辆的样子也绝不会是千篇一律的。需要注意的是，千万不要再把自己的部队像炮灰一样送到敌人的枪口下了，《横扫千军：王国》设计了一种新的奖励制度来回报那些善于保护自己每一个将卒的玩家。例如：剑士一开始虽然十分孱弱，但是随着战斗次数的增多，只要他们还活着，就会不断提升等级，他们的移动速度、盔甲强度、武器威力、魔法能力以及建造速度都会随之增强

有些兵种的数量是有限的，比如英雄和龙，死一个少一个，他们没法制造，但是却在游戏中占据着非常重要的地位，往往可以改变敌我双方的力量对比。除此之外，还有一种有能力造成大逆转的人物——神。当玩家建造了供奉神灵的庙宇之后，上帝就会随机地下凡参战，虽然不能保证每次他都兴致勃勃，但是一旦有上帝加入战斗，玩家就可以泡上一杯茶，悠闲地看着自己从受人欺侮的弱者轻松转变成无坚不摧的强者。

在游戏中，4 个国家不仅在兵种上各有千秋，在建造周期和方式上也有不同。比如说 Zhon 的能够自我复制的兵种，虽然他们在克隆自己时并不参战，但是不得不承认这种自我孵化的能力十分可怕。还有一些生物刀枪不入，但却在魔法面前不堪一击。当士兵阵亡之后不会消失在空气中；他们的尸体会在战场上存留一段时间，此时 Aramon 和 Veruna 的高级牧师们可以施法让这些战士复活，而 Taros 和 Zhon 的高级巫师们则可以把他们变成恶魔或者骷髅。医护法师会在自己



的魔法半径内自动为受伤的部队疗伤，而相对他们出现的巫师则会在自己的势力范围内像吸血鬼一样吸取敌人的体力。

《横扫千军：王国》中的海军画面堪称一绝，巨大的战舰、多如牛毛的火攻船的制作画面细致入微——船桨的摇动、随风微颤的缆绳、旋转的方向舵和波涛汹涌的海面。虽然不能指望在战斗中用船撞沉敌人，但完全可以用投掷武器和火攻击退他们。

在前代中，玩家必须冶炼金属并且收集能量，而在《横扫千军：王国》里，国家的经济来源就是 mana，这是一种有限的魔法资源，就像一个能量池，玩家可以用 mana 来召唤英雄、建造各种建筑或者扩军备战。圣地是最宝贵的财产，玩家必须想法找到它们以给国家带来大量的 mana。

前代的建造初期，建筑物非常容易受到攻击而毁坏，现在不用担心了：玩家可以快速地建造防御工事抵御敌人的偷袭，石墙可以挡住弓箭手和剑士的进攻，除非敌人立刻造出投石车或者大炮，否则就只有干瞪眼的份了。

同时，游戏 AI 也有所提高。士兵们傻乎乎的鲁莽进攻不见了，他们一旦受伤就会想法撤退；混战中他们会主动寻找攻击目标而不是呆在原地；如果派士兵去巡逻，他们就会一直巡逻到发现敌人为止。笔者曾经亲眼看



见一个 Zhon 的士兵在没有收到任何命令的情况下独自一人游遍了整个地图，并且杀掉了所有遭遇到的敌人。

HIGH LIGHT

兄弟相争的故事情节，庞大的战斗群体，超出人们想象力的魔法以及更高层次的人工智能，可以完全相信《横扫千军：王国》将是 1999 年的又一个耀眼亮点。而我们在期待的同时也很想知道它和众人瞩目的《帝国时代II》相比，哪个会更好呢？

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Total Annihilation：Kingdoms
游戏类型：即时策略[ST]
制作公司：Cavedog/GT
上市日期：1999 年 5 月
期待程度：★★★★



雷神之锤Ⅲ：竞技场

说句老实话，笔者玩了多年游戏，一直对两种游戏不太感兴趣。一种是飞行模拟，复杂的操作以及 5 分钟后就不辨方向的迷茫使人不得不对其敬而远之；另一类就是第一人称射击游戏，同样的眩晕感使笔者对这类游戏的大红大紫感到不可思议，真的那么有趣吗？也许吧。某天在打厌了《星际争霸》之后，笔者决定试试《雷神之锤Ⅱ》，不料却就此深陷而不能自拔……

从此，笔者开始关注网上《雷神之锤》系列作品的消息，下载《雷神之锤Ⅲ：竞技场》的 Movie 也是理所当然的事情了。可别小看这段 23 兆的 AVI，这可是“Quake 之父”John Carmack 在今年 1 月 6 日于旧金山举行的 Macworld 展上亲自演示过的。虽然距离游戏的完成之日还遥遥无期，但是在这段演示中我们已经能够看到一些完成的场景以及特效。在演示开始时，镜头位于一个有岩浆的房间中，没什么区别吗……正在笔者失望地靠向椅背时突然发现岩浆中那个犹如生物组织的部分在慢慢地蠕动，一阵毛骨悚然之后不禁赞叹：“真不错！”。随着镜头的推进《雷神之锤Ⅲ：竞技场》的场景更为宏伟与漂亮，组成场景的元素不再是简单的几何体——曲面已经开始出现，而一直被人抱怨的天空看来也真实了许多。此时笔者与屏幕的距离由原先的 1 米缩短到了 70 厘米。

当来到一间房中时，地板上的武器吸引了笔者的目光。在将视距缩短为 50 厘米后终于看清楚了这两把枪。除了完美的贴图以及酷极的造型外，半透明的效果也已经出现在了游戏中。其中的一把枪无疑应该是能量枪一类，在装弹药的枪膛部分紫色的半透明效果相当令人满意。著名的电脑游戏杂志《PC GAMER》在介绍《雷神之锤Ⅲ》的武器设定时说：“除了各种威力强大且造型各异的枪支，三代中还将出现被二代删去的近身武器。”还记得一代中的血斧吗，这次被换成了一根钉头锤(Mace)。如果配合提升威力的宝物的话，只需轻轻一击就能够干掉对手。

镜头继续前进，突然前方走来了一个人。等等！前面不是一面镜子吗，

那走近的人应该是主角在镜中的倒影吧!正想看个究竟时,镜头已经传送到了另一个地方。这次它停在一个持枪战士的跟前。还未看够游戏中人物的我急忙将视距再度缩短至35厘米。哇!果然令人兴奋:除了保留传统的Quake战士造型外,其外形更为未来化,够酷!并且人物的动作也趋于自然了。明显这个战士在上下左右的四处张望,不仅头部随之摆动,整个身体也随之变化着姿势。接着他一阵快跑,吃了一个看似无敌的宝物(Powerup),之后发生的事情使笔者的脸几乎要贴到那17寸的彩显上了;战士的全身被蓝色的闪电光芒包围,流窜而眩目的蓝光,使笔者立刻想起了二代中的宝物(就是得到后可以攻击加倍的那个)哇塞!这可比二代中那块不知所云的光要强上百倍!!

HIGHLIGHT

可惜的是,短短的2分钟已经到了。笔者虽然看得直流口水,却也只能靠看《雷神之锤Ⅲ》的资料解馋了:



- 支持32人对战
- 支持BOTMatch
- 全部更新的引擎以及更为出色的特效
- 1999年3月将推出PC以及Mac两个版本的Demo
- 正式版的发售时间?"当我们完成的时候"——这就是Id的答案!!!

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称:Quake Ⅲ Arena
游戏类型:动作[AC]
制作公司:Id software
上市日期:1999年5月
期待程度:★★★★★



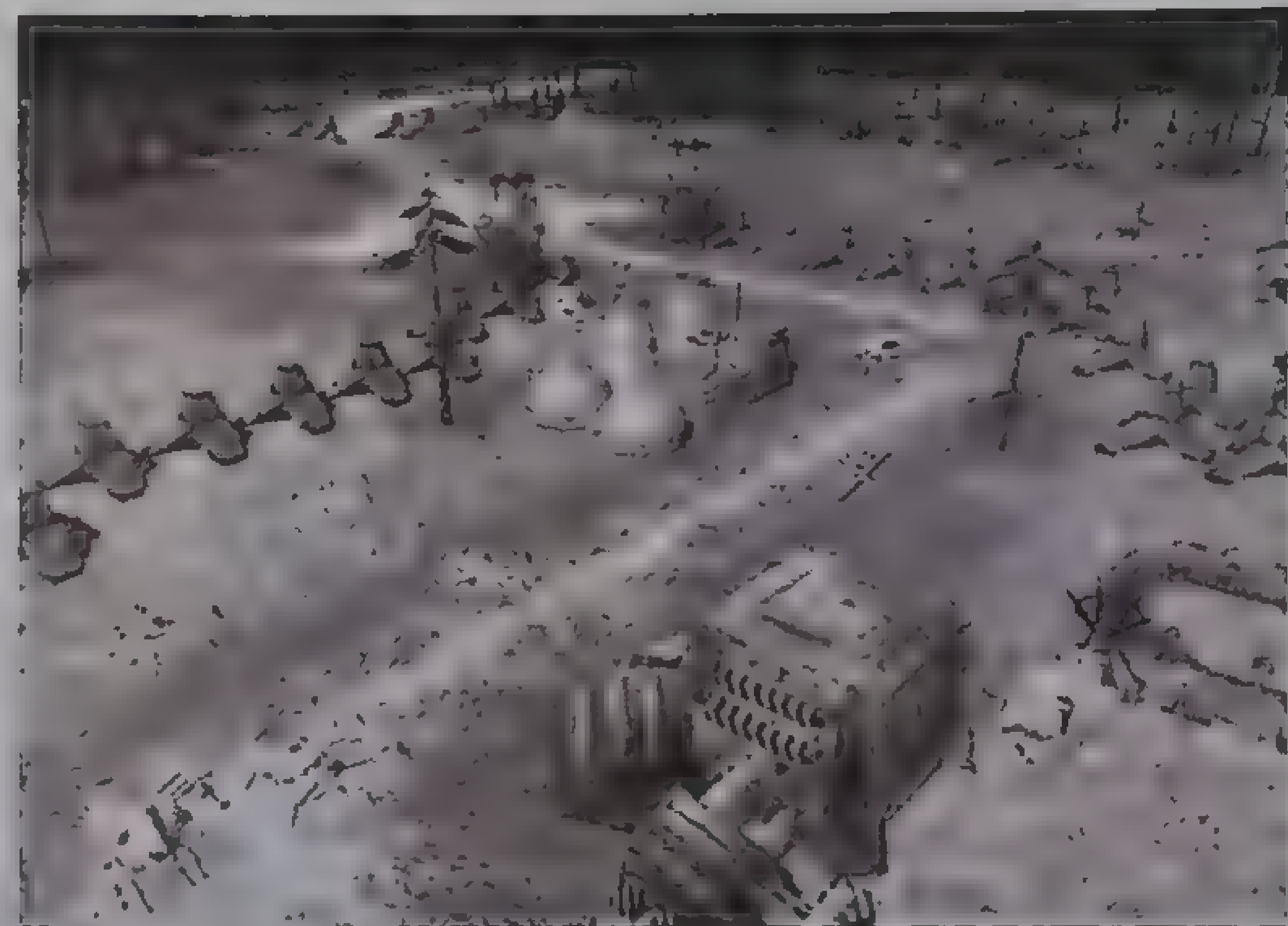
公元2150

在《公元2140》中讲述的是欧亚王朝(Eurasian Dynasty)和联合文明王国(United Civilized States)之间爆发的一场战争。10年后,人类发现地球的轨道已经改变,而且离太阳越来越近,地球的生存环境越来越恶劣,人类已危在旦夕!唯一的选择是尽快逃离地球。毫无疑问,这样大规模的迁移需要大量的资源,但现有资源不能保证每个人都能安全离开,于是又一场战争不可避免地开始在《公元2150》!

Topware即将发行的即时策略游戏《公元2150》将采用与前作完全不同的3D引擎以及类似《星际争霸》那样3个完全不同的种族。与其它即时策略游戏不同,《公元2150》中军事单位的建造是以组合零件的方式进行的,玩家可以从武器系统、车辆系统以及"特殊元素"(Special Element)这3种基本军事构成元素中选择自己喜欢的进行整合从而产生新的单位。而且3个种族都有各自的不尽相同的技术树(Tech Tree),根据技术树玩家可以发展出不同等级、不同性能的武器系统、车辆系统以及"特殊元素"。这样一来,军事单位的产生就带有很大的不确定性,策略性的变化也更加丰富。

《公元2150》的引擎与《神话Ⅱ》非常相似,完全支持3D加速的三维帖图,可以旋转,可以缩放,甚至小地图上的显示区域的形状都与《神话Ⅱ》一模一样。不过从开发画面以及那段已经公布的演示版来看,游戏的光影表现非常出色,各种不同炮火的发射效果极具震撼力。而各种绿洲、沙漠、雪地的地表贴图以及各种植物的制作也极其逼真,其效果丝毫不在《神话Ⅱ》和《上帝也疯狂Ⅲ》之下。

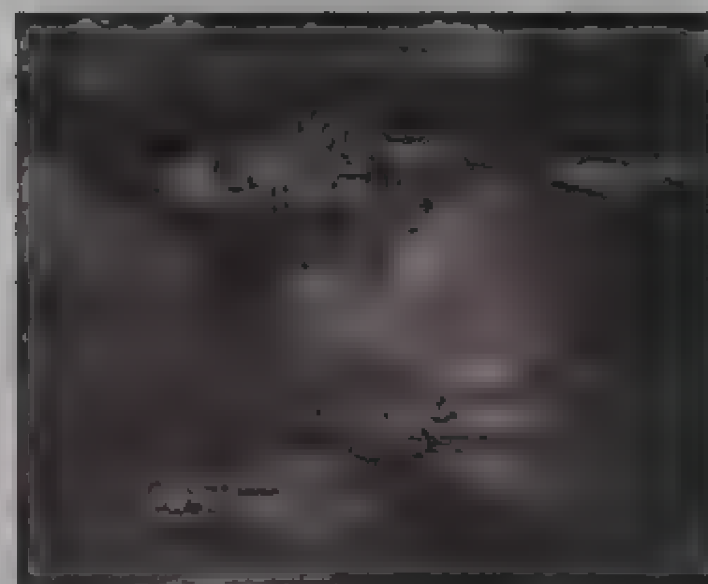
与大多数即时策略游戏相比,《公元2150》中环境因素在影响策略性变化方面有很大的突破。真正的3D地形将影响攻击的效果以及行进的速度。而白天和黑夜的轮换也许将完全毁了玩家原先的战术设计,因为不同的索敌范围往往会直接影响作战计划的实施。此外,游戏中还能建造隧道和桥梁,这可以让一些死路变成出其不意的进攻路线,为作战带来出乎意料的变化。此外,玩家将可以在游戏中看到雨、雪、雾、雷等天气效果,并且是真正影响战术单位的环境变化,比如一场突如其来的暴雨会使顺畅的道路变得泥泞,从而减慢部队的行进速度。随着游戏的进行,环境将变得越来越不稳定,玩家也许不得不遭遇流星雨和洪水。



《公元2150》中的新设定还有不少,一个有趣的新元素就是"电脑将军",这并不是指在单人游戏中和玩家对抗的电脑AI,而是指玩家可以在游戏中设置虚拟的电脑将军来帮助管理自己的军队。而且,经常在即时策略游戏里手忙脚乱的玩家也可以利用《公元2150》中的暂停模式来喘口气了。这种暂停允许发生在任何时候,它给与玩家发布完整命令(进攻或建造)的时间。当然,供玩家亲自制作自己的单人多人地图的编辑器也是不会缺少的。

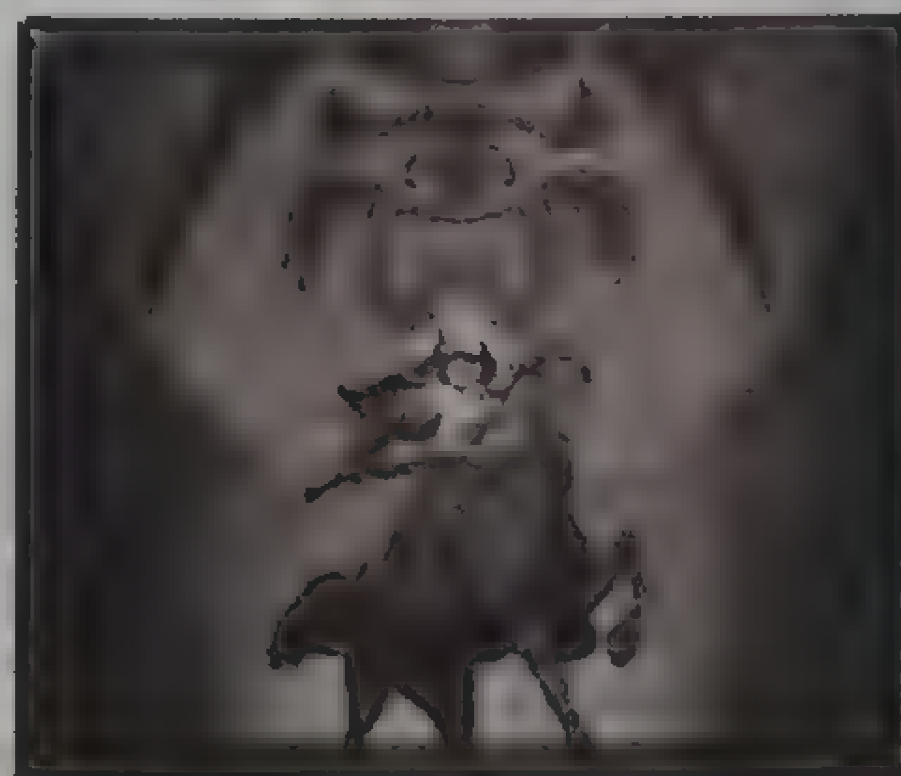
HIGHLIGHT

在《公元2150》中,引入了许多新元素,从某种意义上说,这个游戏甚至对传统的即时策略游戏有了新的挑战。它从头到脚地改革了《公元2140》的风格。从目前游戏公布的资料来看,《公元2150》做得还算是比较成功的,不过究竟好玩不好玩,再过一两个月我们就知道了。



文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称:Earth 2150
游戏类型:即时策略[ST]
制作公司:Topware
上市日期:1999年4月
期待程度:★★★☆



幕府将军:全面战争

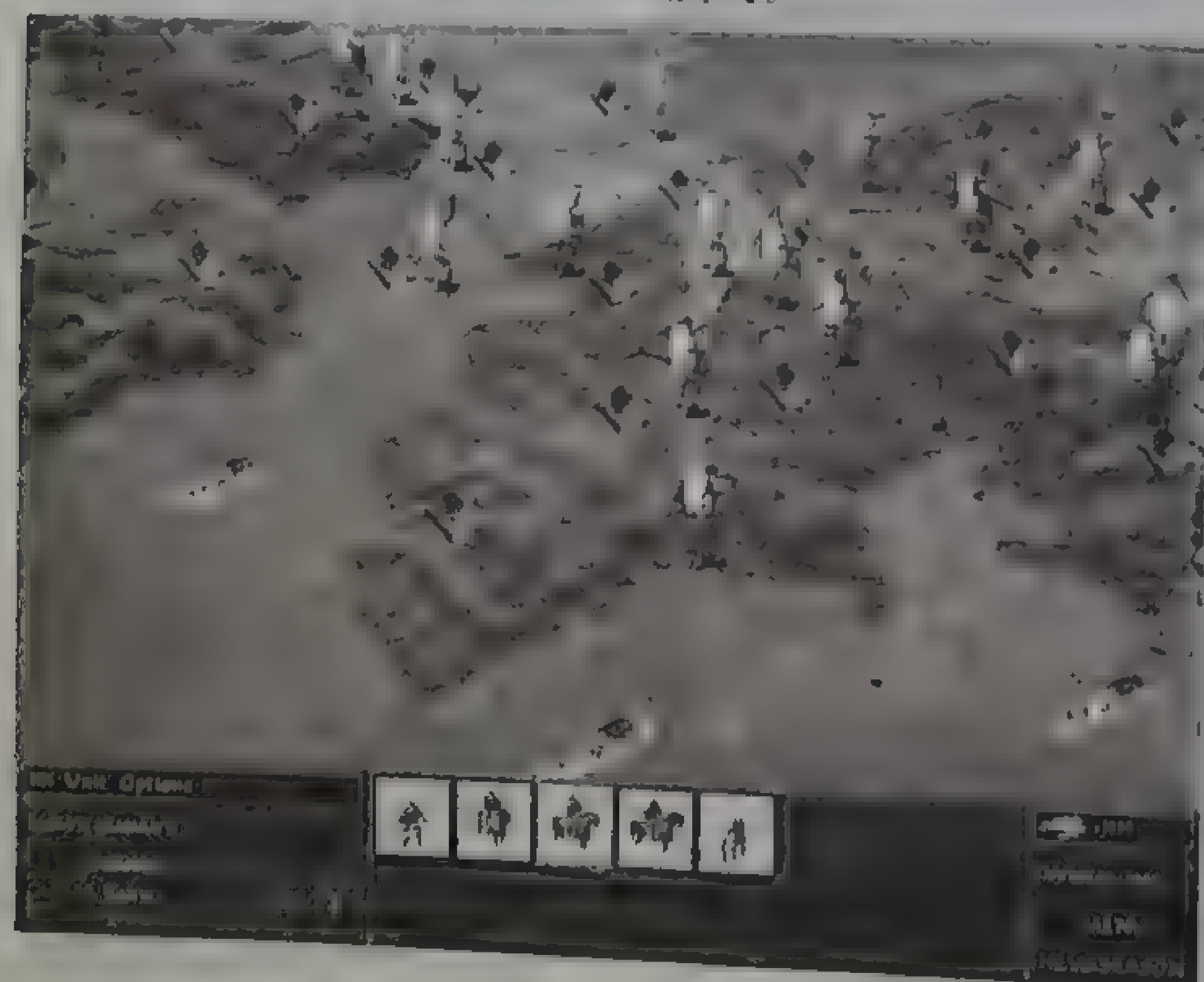
中世纪的日本封建社会,对欧洲人来说无疑是一段神秘的历史。除了日本光荣公司,似乎也没有什么游戏公司能将这段历史搬上电脑屏幕。不过,在1999年玩家们将会看到由EA推出的一款以此为背景的战争策略游戏——《幕府将军:全面战争》。

《幕府将军》将把玩家带回到日本的战国时代。当时软弱无能的天皇任由控制了京都的大名摆布,整个日本陷入了四分五裂的困境。主角正是这个

岛国上数十个野心勃勃的大名之一，他的目标就是要成为在这内有群雄割据之乱、外有红毛登陆之忧的时代脱颖而出，成为统治整个日本的幕府将军。

与 Eidos 的《勇敢的心》类似，《幕府将军》将整个游戏分为了战略以及 3D 战术两个层次，在战略层次方面，游戏采用回合制的方式，玩家可以通过类似于《三国志》或者《信长的野望》那样的方式进行全局的控制，并实施外交、谈判等活动。而在战术方面，玩家就要进入类似于《星际争霸》或是《神话》那样的即时战术层面进行局部战役的指挥。当然如果玩家愿意，也可以只进行战略模式。不过，许多玩家都希望能够只进行即时战术层面。《幕府将军》的即时战术模式可以说是介于《神话》以及《盖兹堡》(Gettysberg)之间的一种模式。玩家要控制步兵、骑兵以及弓箭手的阵形。在战斗中，地形以及机动性无疑将成为战斗中一个极为重要的部分。无论是谁，只要在战斗中能够充分利用这些因素就能轻易取得胜利甚至以少制多。游戏的制作者正在试图将《幕府将军》作成一款能够让玩家自由选择自己喜好的游戏。除了即时战术，玩家还能通过战略模式进行一场完整的战役、或者是几个连续的战斗。在战略模式中的决定往往会影响到即时战术模式中的形势，而即时战术的胜败自然也会反作用于战略本身。





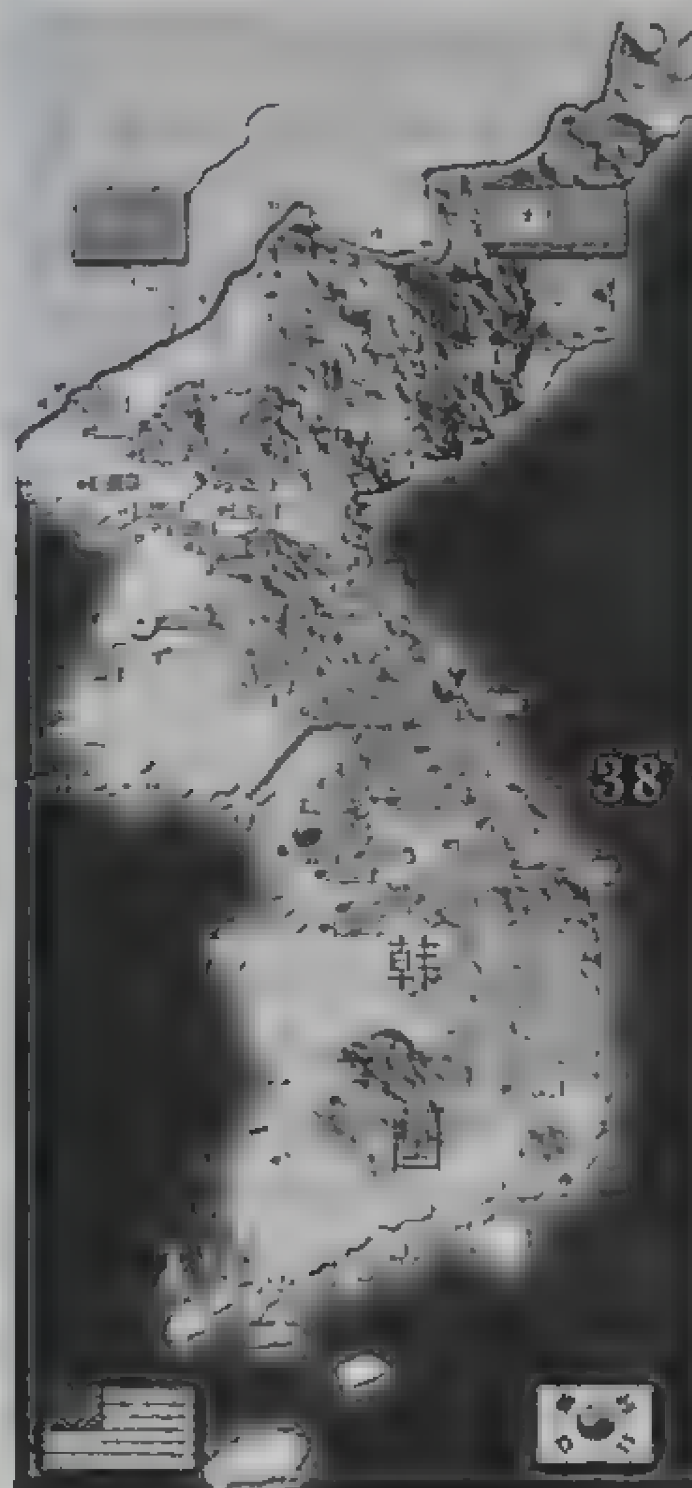
最让人兴奋的是《幕府将军》将在不久的将来建成一个全球性的对战服务系统，目前暂定名为 Daimyos。在这个服务器上可以进行最多 16 个人的连线对战。玩家可以从一张单子中选择一个大名来扮演，并与其它的玩家来一场真正的全面战争。随着战争的进行，这个服务器还将列出世界范围内的玩家排行榜。看来 Battle. net 的影响还真是不小啊！

HIGH LIGHT

从上面的资料看，《幕府将军》无疑就象是日本战国时代的一个极具野心的大名一样企图独霸天下，不过能否成功就要看它的真正实力了

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Shogun: Total War
游戏类型：策略 [ST]
制作公司：Creative assembly
上市日期：1999 年第 2 季度
期待程度：★★★☆



决战朝鲜

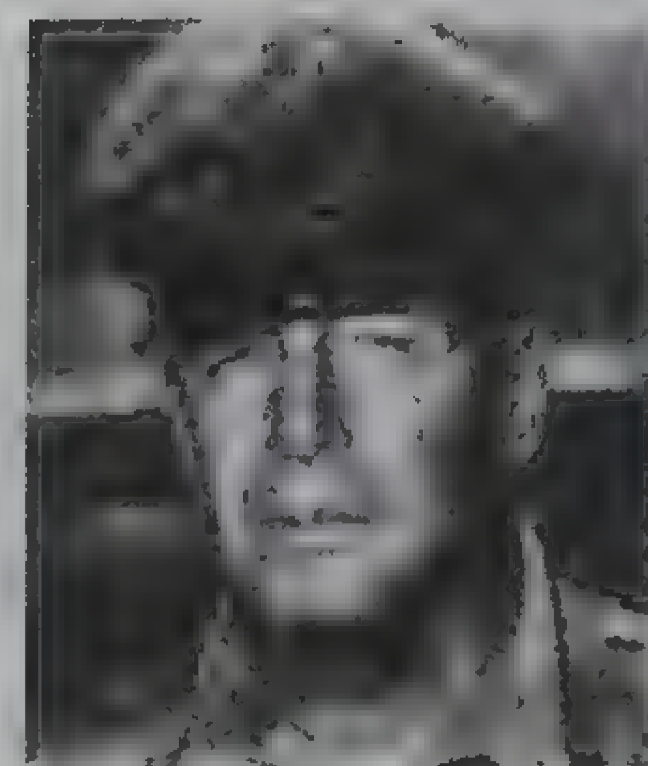
朝鲜战争，是中美两国在第 3 国的第 1 次军事对抗，也是二战后东西方两大军事阵营的较量。以美军为首的 16 国联军同中朝军队在朝鲜半岛激战了 3 年，双方投入兵力超过 300 万。美国动用了除原子弹以外的所有现代化武器，战场上的兵力密度、炮火密度、以及美机的轰炸密度都超过了二战的水平。为了纪念那段历史，金山公司全力制作的军事策略游戏——《决战朝鲜》即将在今年 4 月面市。游戏中，玩家将作为一名年轻的志愿军军官，跟随彭德怀元帅转战朝鲜半岛，用热血和青春谱写一曲军旅之歌！

《决战朝鲜》是一款全新的战棋类游戏，共 43 关（包括隐藏关），从我军闪电出兵跨过鸭绿江开始直打到美军退回三八线。值得一提的是其中的隐藏关卡，如果游戏主角的分值够高的话，玩家就可以直捣黄龙，实现统一朝鲜半岛的梦想了。同时，游戏中还设有英雄关，愿意体会王成等英雄事迹的玩家不妨一试。为了尊重历史，真实地再现历史，西山居创作室查阅了来自中、日、美三国的上千万字的专业资料，使游戏进程的真实度达到了 80% 以上。除主角外，其他游戏人物都是现实中人，彭德怀、洪学智、常其武、白善烨、丁一权、麦克阿瑟(MacArthur)、李奇微(Ridgway)……这些熟悉的历史人物将在游戏中与玩家并肩作战或一较高下。

在游戏设定上，传统游戏里花费若干粮草就可以招兵买马、施展补给术就可以恢复兵力的神话不见了，游戏中的用兵及防御更接近真实的战场。例如，为了补充兵力就必须调预备队上来；部队中的伤兵必须得到医疗才能恢复战斗力；弹药的数量是有限的，如果没有运输队的补给，战士们就只好用刺刀和武装到牙齿的美国鬼子肉搏！美军的空中优势是无可置疑的，每一轮轰炸都将使我军伤亡惨重。在美军的飞机轰炸之前挖好战壕、垒起沙包、搭建掩体，是保护自己的最好方法。

《决战朝鲜》充分检验了玩家对军事战术的掌握程度。在两军对垒、狭路相逢时，充分利用地形抢占制高点是决胜关键；而对敌人混合兵种的进攻，玩家必须对各兵种的攻防及行动力有一定的了解，以便用己之长攻敌之短。在兵种的设定上，除了战斗兵种（步兵、骑兵、炮兵、机枪兵等）外还有特种兵、医疗兵、运输兵等特殊阵营。喜爱战棋类游戏的玩家都知道，游戏中主将的升级是很关键的，所以在敌人临终前别忘了让主将给以致命一枪以增加经验值。一旦主将升到五星上将，他统帅的队伍就可以所向披靡了。

游戏中出现的武器也是朝鲜战争中的真枪实弹。如六零炮、三八式步枪、四五式加农炮以及美军的汤普森冲锋枪等等。并且，各种武器的性能设定有很大差异，因此根据被打击对象选择不同的武器，将在很大程度上决定玩家取得胜利的难度。如攻击装甲车选用苏式反坦克炮会相当有效；在平原作战时，用坦克作前锋、步兵在后的战术配合，会较一般的冲锋更安全。在二战中，轻型武器已发展到一个顶峰，在《决战朝鲜》中玩家会不知不觉地成为小武器专家也说不定。



《决战朝鲜》采用了 800×600 的高分辨率，并在主选单中设置了整个朝鲜半岛的地形图，使玩家不但能够了解游戏进程，同时还可以对整个战区局势一目了然。

HIGH LIGHT

半个世纪过去了，朝鲜战争犹如过眼烟云，渐渐被人们淡忘。为了更多地给玩家以了解历史的机会，制作组透露，他们准备将部分珍贵的电影镜头及照片放在大本营中的培训部里，令玩家在过关的同时也能更真实地体会朝鲜战争的全过程。怀旧情绪和获胜信心的结合，相信《决战朝鲜》会给我们带来无穷的乐趣。

文/金山供稿　编辑/石子

游戏名称：决战朝鲜
游戏类型：策略 [ST]
制作公司：西山居创作室
上市日期：1999 年 4 月
期待程度：★★★

意料之外的精品——

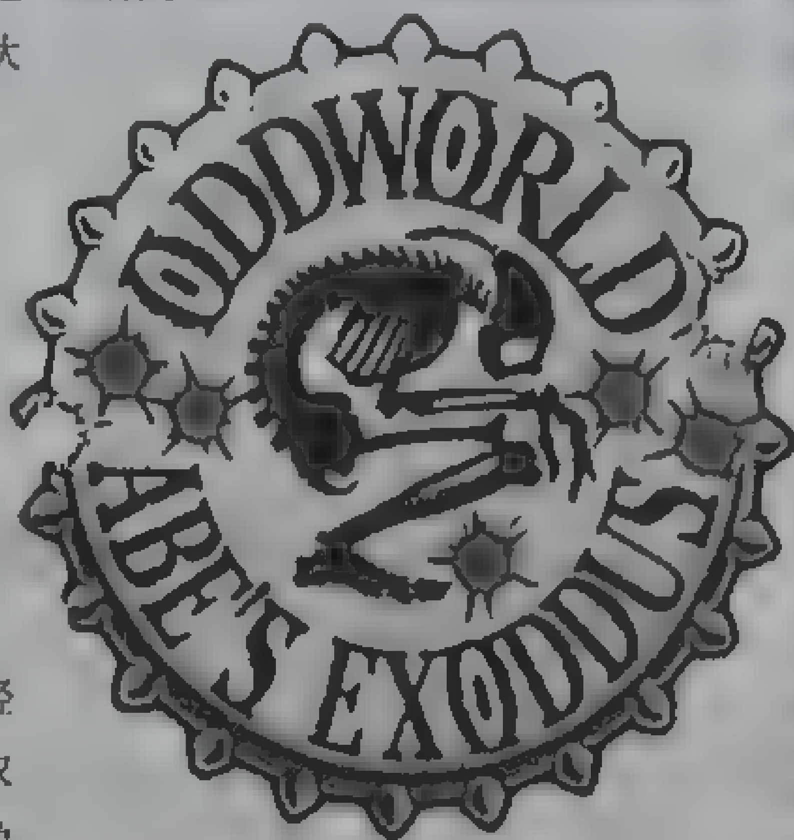
阿比逃亡记

[illegible]	90	95
[illegible]	95	
[illegible]	100	
[illegible]	100	
[illegible]	90	
[illegible]	100	

■文/流星雨工作室

今年的圣诞应该是电脑游戏迷非常开心的日子。在这个年度热作档期里一窝蜂发行了一大堆好游戏，其中许多都是大家期待已久的大作和名作。但最近我却沉迷在一个国内可以说是名不见经传的游戏——《奇异世界之阿比逃亡记》(Oddworld: Abe's Exoddus)，初次接触，它在娱乐性上精彩出色的表现实在是大大出乎笔者的意料，进入奇异世界之后就被其独一无二的魅力所吸引，玩不释手地狂攻了数关，觉得此乃不可多得的游戏精品，再此就向各位介绍介绍《奇异世界之阿比逃亡记》吧。

在前作《奇异世界之阿比历险记》(Oddworld: Abe's Oddysee)中，阿比在无意间知道了格鲁贡人计划将阿比的种族放上餐桌的阴谋，于是展开行动，经过一番努力，终于摧毁了万恶的屠宰农场。《奇异世界之阿比逃亡记》紧接前作的剧情，阿比发现自己的同胞们正遭受着格鲁贡人残酷的奴役。为了顺利地生产热销产品“灵魂风暴酒”，格鲁贡人逼迫姆多贡人为他们挖骨头和电击泪腺以得到制酒原料。为了让自己的同胞能逃脱格鲁贡人的魔爪，阿比主动出击，在格鲁贡人控制的工厂、矿区、兵营里，展开了一场惊天动地的营救行动，并向格鲁贡人的统治发起挑战。不少玩家都把《奇异世界之阿比逃亡记》作为《奇异世界之阿比历险记》的续作，实际上据《奇异世界》的游戏制作人称，《奇异世界》总共推出5部，《奇异世界之阿比历险记》是第1部，而《奇异世界之阿比逃亡记》是第1部的外传。真正的续集叫做《奇异世界之玛奇历险记》(Oddworld. Murch' s Oddysee)，相信已经将此游戏爆机的玩家应该在游戏结尾看到这个游戏的预告了



最先让我对《奇异世界之阿比逃亡记》感兴趣的是过场动画，前些时候关于这个游戏的过场动画经剪辑之后参加奥斯卡电脑动画最佳短片奖的消息，几乎在每个国外的游戏站点上都能见到，也正因此我才开始关注起这个游戏来。但在真正欣赏完《奇异世界之阿比逃亡记》的片头之后，我才深切感觉到这段动画的运镜是那么地专业，色彩感是那么真实，丝毫不亚于我已经看过的《玩具总动员》、《蚂蚁》以及《虫虫总动员》这些大受好评的影片。但好戏才刚刚开始，随着游戏的深入，我发现游戏的动画竟然与游戏内容吻合得极为完美，尤其在场景之间进行转换时用来衔接的一小段运镜式动画，让人顿时感觉玩的关卡只是背景所处场景的一小部分而已，这样卓绝的立体空间感在以前一些如《奇异世界之阿比逃亡记》这样的二维游戏中是非常难得一见的，出乎意料的是，通过这样的处理方式产生的独特效果的确让人拍案叫绝。当然，游戏中过场动画的出色绝不仅限于此，在第一大关最后，主角阿比打开数个阀门开启炸弹倒计时，然后飞快地在20秒内不顾一切地往出口狂奔，当倒计时归零之时，游戏画面中立刻被爆炸的火光包围，伴随着熊熊的火光，阿比被气浪从中迸出，掉落在丛林之中。从游戏部分的倒计时开始到掉在丛林，短短不过30秒左右，但一气呵成，堪称游戏内容与动画完美衔接的典范。据称游戏中所有的动画将近40分钟，无论你把这些动画作为刺激紧张的游戏过程中的调味品也好，还是作为奥斯卡级水准的电脑动画电影来细细品味也好，笔者认为游戏中这些动画的制作水准绝对称得上大师级而且是非常值回“票价”了！

不过动画终究是动画，对于游戏来说它终究是陪衬，一个游戏的成功与否当然绝不仅仅在于此。作为一个二维的动作冒险游戏，从一般想象来说，应该是非常难以在游戏的变化性和可玩性上与《古墓丽影Ⅲ》这样的三维动作冒险游戏相抗衡的，但《奇异世界之阿比逃亡记》应该是个例外。如果你没有玩过这个游戏，你很难预料到它竟是如此这般地超越了二维游戏的极限。在《奇异世界之阿比逃亡记》中的主角除了有基本的跑、跳、攀爬、开开关、捡东西这些基本技能之外，还有一项《奇异世界》特有的“Gamespeak”功能，通过|1|至|8|及|0|这9个数字键来帮助阿比和它的同伴交流讯息，象是|1|代表“Hello”打招呼，|7|代表“Sympathy”表示同情，|0|代表“Chant”施法，玩家必须通过这些数字键帮助阿比的同伴脱离苦海。而且在游戏中玩家还可以通过“Chant”来控制各种像是“斯立格”(Slig)这样的敌人以排除各种障碍，而且在控制敌对生物时也同样有着“Gamespeak”功能，玩家甚至可以通过让敌人之间进行交流来破解一些谜题。在赋予了阿比这么多的本领之后，自然保证了游戏中谜题的高超表现。

整个游戏中阿比除了要在格鲁贡的严密控制下逃出生天，而且还要肩负起拯救整个种族的重任，游戏中总共有300个同胞需要玩家在随时有杀生之祸的情况下伸出援助之手。实际上，逃亡和救人就是整个游戏的主旋律，也是所有谜题的目标。这样在《奇异世界之阿比逃亡记》中可谓是随时随地存在着各种挑战性的谜题，而且谜题类型之丰富，绝对超过笔者所玩过的任何动作冒险游戏。这些谜题绝对不是那些传统冒险游戏中要求以对话、捡东西、用东西作为破解要诀的类型，也不是《古墓丽影》那种依靠动作技巧的准确合理来取胜的类型。《奇异世界之阿比逃亡记》中谜题的破解可以说是既需要头脑的奇思妙想，又需要动作的准确合理。说起头脑的奇思妙想，游戏中许多谜题在尝试破解之前，都需要玩家事先在头脑中设计出一个方案，然后一步一步按照预想方案去实践。说起动作的准确合理，是因为游戏有不少追逐场面，一群凶神恶煞般的坏蛋在后面穷追不舍，阿比在狂奔的同时，往往还要准确无误地攀爬和翻滚。在《奇异世界之阿比逃亡记》中，大约包含着斯立格、飞行斯立格、格鲁贡等6种敌对生物以及像是升降梯、电闸、矿车、地雷、笑气等数十种不同的机关，阿比就是在这其中与这些东西产生各种互动关系从而产生了无穷变化的谜题。而且更为可贵的是，这些谜题在整个游戏中的分布极为合理，渐进性做得相当好，玩家从一开始一无所知到通过“故事石”(Story Stone)知道越来越多的提示和越来越多的本领，谜题也相应越来越难，在游戏中玩家总是要不断面对全新的挑战，而丝毫没有重复感。很难想象一个游戏在进行过半之后还会有教程，但是在这个游戏中的阿比在喝完“灵魂风暴酒”后放的屁可以做炸弹(啊哈，还真够搞笑的)，甚至可以控制“屁”作为遥控炸弹，这一本领就是在第6大关中才被教会的。这样随时让玩家对游戏有新鲜感的做法让笔者始终觉得有一种未探索完的感觉，这一点也是笔者能乐此不疲顽强攻关的极大动力。此外，整个游戏中还存在着大量的隐藏地点，这些隐藏地点往往与主线的攻关无关，但其中肯定可以营救不少同伴。在笔者看来，《奇异世界之阿比逃亡记》绝对可以称为少有的动作冒险佳作，因为从谜题的安排和设计来看，这样新鲜感不断的作品是非常少见的。



至于游戏的画面和音乐，笔者不想用过多的笔墨来渲染。因为作为一个二十世纪末的电脑游戏作品，如果连声光效果都过不了关，那么无论如何也算不上一个合格的游戏，而能够吸引笔者的《奇异世界之阿比历险记》在这方面的表现自然会在水准之上的。只不过现在这年代里，老外的游戏几乎每个的声光效果都非常出色，因此在这里也没必要多说什么，玩了游戏你自然也就知道了。

如果说《奇异世界之阿比逃亡记》有什么缺点的话，也许就是创新不足，因为游戏中许多原创的概念都来自于《奇异世界之阿比历险记》。但笔者倒以为作为外传，《奇异世界之阿比逃亡记》对它的前传做了许多完善和改进，使其臻于完美。这对于像笔者这样第一次接触“奇异世界”的玩家而言，应该说是一件乐事。所以如果你没有玩过《奇异世界之阿比历险记》，那笔者向你强烈推荐这款各个方面表现都出色的动作冒险作品，它必将成为你在新春假期里与家人共度欢乐时光的最佳玩伴。

编辑/游骑兵

英文名称：Oddworld Abe's Exoddus
出品公司：Oddword Inhabitant
国内发行：育碧
发行版本：2 CD / WIN9X
类　　型：动作冒险[AC/AD]
最低配置：P166/16MB、声卡、4速光驱
推荐配置：P200/32MB
控　　制：键盘、摇杆
出品日期：1998.10

核战后的生存体验——

异尘余生Ⅱ

画面表现：	98	99
音乐音效	100	
操　控	95	
创　新：	100	
故事线：	100	

■文/梁华栋

角色扮演游戏的题材在传统上都以魔幻历险为主流，《异尘余生》(Fallout)则是这其中少见的另类。这种写实风格的未来题材，紧扣现代人最为紧张的核战恐慌，展示错综复杂的人性与社会，可以说是当代欧美影视题材最热门、最典型的代表。而这一切，则是以角色扮演游戏的形式给大家以更为深刻的体验。

一般来说，能出续集的游戏，其一代的表现应该不错．《异尘余生》在1997年成为角色扮演游戏类的风云作品，同时它也留给玩家一个意味悠远的结局，暗示着还会有一个续作来填补遗憾。《异尘余生Ⅱ》就在这样的前提下出现在我们面前。



旧世界、新故事

本集游戏延续上一集游戏几十年后公元2241年的故事，讲述着当年拯救世界的英雄离开地下核子掩体，率领着一些追随者在废土上一片与世隔绝的地方定居下来，逐渐形成了一个小小的村落。随着时光的流逝，老一辈人去世了，村落渐渐演化得如同一般的土著村落般纯朴和封闭，他们当年的事迹也成了流传久远的故事。然而在这片废土上，险恶的自然环境随时都会把灭绝的考验摆在人们面前，这一次，英雄后人居住的村落再次面临干旱的威胁。通过村中长老的选拔，你将如同当年的英雄一样，踏出封闭的村落，到外面的世界寻找唯一的希望——伊甸园创建模组(GECK)——这大概是战前人类文明与科技最有意义的结晶，可用于废土上的家园重建。在探寻这套设备的途中，你也将有机会结识许多朋友、经历许多事件、作出许多选择并最终成为再次拯救这饱受摧残的世界的新一代英雄。

新一集游戏发生在北加利福尼亚的广大地区，地域范围为上一代游戏的两倍。但从整体来看，游戏的变化并不明显，对于有过一代游戏经验的玩家，基本上不必看说明书就能立即上手。这一代游戏仍然延续前作简捷明了的游戏模式及操作介面，平时的游历、对话、阅读等活动采用即时的真实时间制，非玩者角色(NPC)一般都有自己的作息规律，游戏画面也相应地体现出昼夜昼夜的能见度变化，加上NPC丰富多变的对话内容、市镇荒野生活化的环境及人物事件之间微妙复杂的逻辑设定，整个游戏很轻易地就能给人以恍若现实的感觉

进入战斗阶段时，游戏会进入回合制模式，当然这并非简单的你一拳我一脚的回合制，其中有诸多因素决定着角色的行动，诸如行动力、行动次序、剩余行动点转化以及许多偶然情况导致的回合跳过或行动点减少等等，结合游戏中详尽的人物属性设定与药品、武器、装具等物品属性设定，加上回合制游戏模式固有的讲求策略的先天优势，使得战斗演化成为这个角色扮演游戏中非常有趣且独具挑战性的重要组成部分。

折射真实人格

创建和培养角色是《异尘余生Ⅱ》中最初、也是最能考验你对游戏世界的认知程



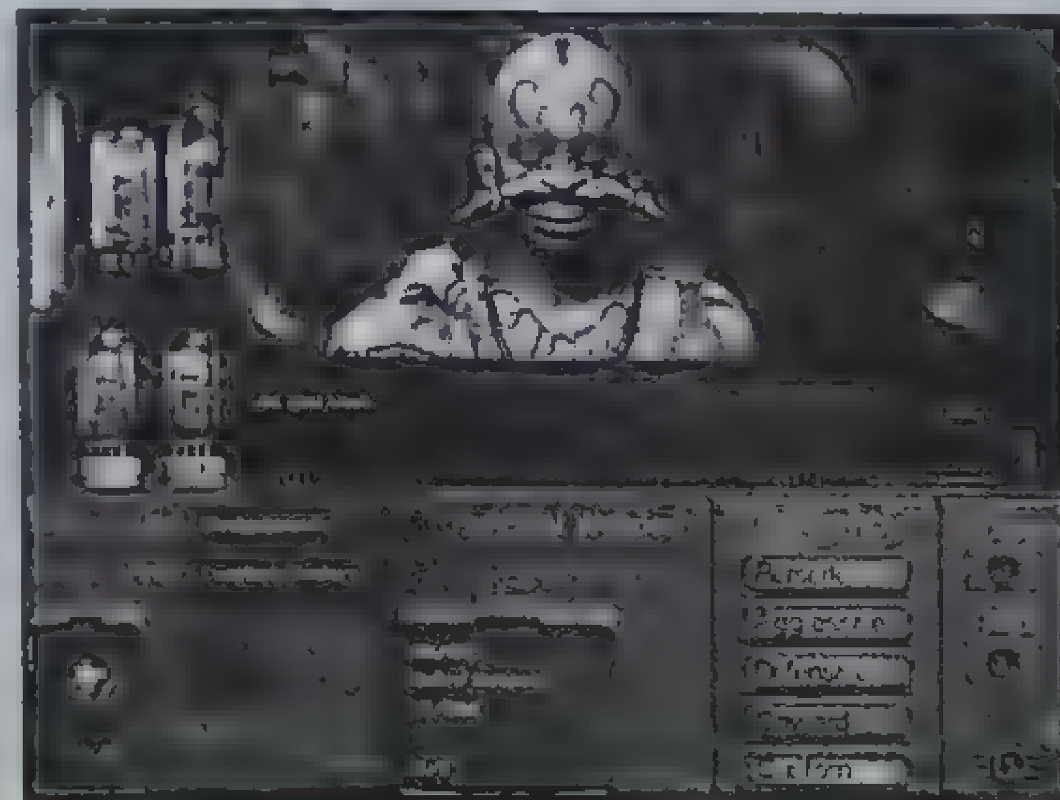
度的“任务”。特定的一个人不会是全能的，所以你必需基于你自己的考虑来决定你在游戏之初是怎样一个人，以及你该如何锻炼自己的角色去适应这个游戏世界。事实上某个角色、某次实践都无法将游戏中全部的内容与走向完全经历到，所以你只能创建一个适合你的角色。

如果你是一个崇尚和平解决问题的人，那么你的角色可能需要更多的感知、智慧、魅力和运气，同时加强你的谈吐能力和交易能力，在游戏的许多任务中你就可以化刀光剑影于无形。如果你是一个崇尚武力的人，那么体力、感知、耐力与敏捷就需要侧重，因而可以出拳有力、射击准确。

各种基本人物属性一旦设定，一般在游戏中将无法调整，而游戏中不同武器的使用能力、特定事件的触发等等都与特定属性的数值有关，甚至每升3到4级所能获得的特殊技能的种类都受人物基本属性的影响，所以要想设定一个“有用”的人，你可能需要到游戏中实际体验多次，然后才能找到某种特定的属性能力搭配。另外，本集游戏中仍然存在着提升角色基本属性的物品，这对拒绝修改游戏的玩家来说会是个天大的喜讯。相对上一代游戏而言，本集游戏也调整了一些属性对人物的影响，比如魅力将影响到可招募队员的数量。

游戏中全面的行为自由度更体现在你可以用简单的暴力方式、也可用稍显繁杂的和平方式来解决问题，对待同一问题的不同解决，往往会带来截然不同的结果。

记得在承担了洞穴城市解决水污染的任务来到壁虎村的5号核电站时，第一次是弄到一张设备报表交给核子电站的管理人，欺骗他关闭了反应堆的冷却设备，随着我的队员跑出大门，身后轰然埋葬了人与设备，也毁掉了壁虎村的生命之源。看看任务记录，虽然经验值长了上千点，任务也完成了，但名望值却暴跌，这个村子的居民态度也成了“仇视”。想想不对劲，于是调档细细分析揣摩，终于花了数次的往返蹉跎优化了反应堆的运行效率而解决了污染，这回不仅经验值与名望值大增，看到两城居民关系和缓，心中也暖暖的异常高兴。



无情并非核战后生存的唯一铁则。游戏制作者让你拥有各种各样选择的权力，同时也在劝告各位“坏人”难作，不如行善。不信你看看，在城市中随便屠戮居民便会激起民愤而四处挨打，作奴隶贩子会失去土著队员，服用毒品会上瘾并损失能力……相反，化解矛盾、铲除恶势力、帮助弱小等等善举都会获得很高的回报，何去何从，各位玩家自然很容易选择了．

改良游戏操控

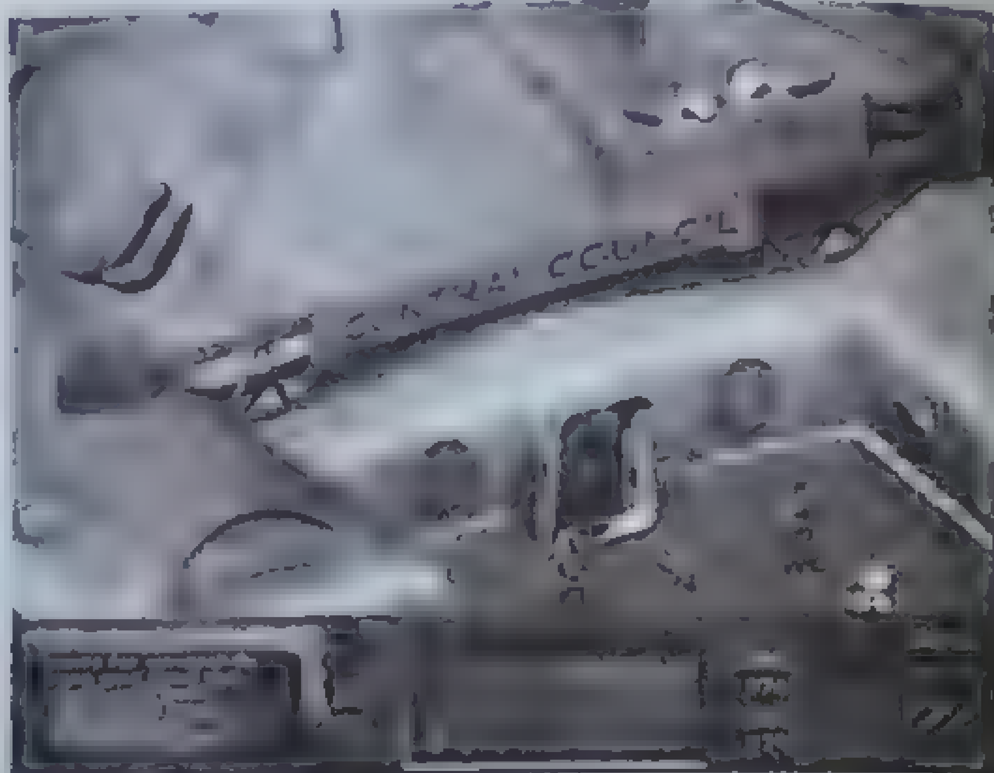
角色扮演游戏中，队友是最让人割舍不下的一块心病。上一集的游戏中，与其带着队员让他们送死，还不如让他们呆在一边更让人安心。不过这样一来，队员彷佛就成了摆设。于是这一集游戏强化了队员的控制设定，你可以安排队员的战斗策略，也可以为他们装备指定的武器和防具（虽然只能选择“最好的”，但你可以只给他们你想让他们用的那一种嘛）。而拥有特定技能的队员也可作为主角的能力补充，比如带上擅长维修的Vic主角就不必为自己的维修能力投入技能点了，这样在分配有限的技能点数的时候便可集中加到更重要的能力上如科学、枪械等方面。另外如果你的主角在游戏中获得了经验值，同在队中的队员也有机会升级并提高能力。

另外一个重要的改进就是解决了NPC堵路的问题，原本在狭窄的房屋或通道中，NPC或队员往往会把主角堵在死角中出不来，那可真让人哭笑不得。本集游戏中可以把鼠标指向堵路的角色，然后按住左键从弹出菜单里选择"推开"的功能，如此便可令NPC或其它队员让路。

大概是由于游戏混合了即时制与回合制的原因，或者是游戏作者希望尽可能降低角色设定与管理方面给玩家带来的负担(毕竟一个主角已经够麻烦了)，所以游戏中尽管可以预先指定队员在特定情况下的反应，但队伍中其它队员的操控仍略显不足，特别是在这种回合制战斗模式中，无法指挥的队员时常打乱战斗部署，不是挡在主角枪械的射界内，就是死死按照预定策略攻击或逃跑，在特定的战况下总让人感觉有些遗憾。相对于其它大多数多主角RPG来说，《异尘余生Ⅱ》的多角色控制方式算是走了一个偏门

史上最好的RPG

如何评定一个角色扮演游戏系统的优劣？从游戏一开始设定角色便能体会到《异尘余生Ⅱ》的迷人之处，它不仅允许你选用自己指定的角色名称与年龄性别，同时还会在游戏中根据角色性别不同而衍生不同的情节分支



在游戏任务方面，副线任务的设定往往会引导玩者趋向于主线任务，同时这些副线任务的完成程度又决定着主线任务的难易程度，当然玩者也完全可以决定任务的取向，这种游戏情节上的开放式多分支衍生系统正是一个RPG玩家梦寐以求的

除去游戏系统之外，情节的深度与广度也是此游戏广受欢迎的重要因素之一。不同年龄或不同性格的玩家，从游戏中可以体会到完全不同的乐趣。其实每一种玩法都各有千秋。就火爆程度来说，此游戏最大程度上甚至可以直比斯皮尔伯格的《拯救大兵瑞恩》，机枪的扫射实在可以用"残酷"来形容；就情节的细腻程度而言，游戏中的人物情感脉络之细可谓游戏史上空前，不同风土人情的城市会体现出不同人群的社会道德状况，朴实、自大、强权、悲观、苦闷等等不一而足；而宝物收集狂更可从游戏中获得大量的各色物品，包括一系列军火、盔甲、食品、医药、书籍乃至拥有自己的汽车，东西多到你背不动、放不下；游戏中更可以通过书籍、电脑、人物，活动来获得各种各样的知识和经验，由此我们可以感受到这个虚拟世界的精致程度

第一次启动游戏，颇感新奇地欣赏着美国50年代风格的音乐与影像，满怀希望地随着核子掩体中的一家人打开沉重的防护门准备走向新世界……然而血与火撕碎了美好的憧憬，让我带着冰冷的心回味着那淡然的面孔，耳边还回荡着刺耳的枪声。一切，应该有所改变……

编辑/游骑兵

英文名称：Fallout2
出品公司：Black Isle/Interplay
国内发行：第3波
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：角色扮演(RP)
最低配置：P90/16MB、声卡、4速光驱
推荐配置：P133/32MB
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：1998.10

骑士与商人

图像表现：90		90
音乐音效：93		
操　　控：85		
创　　新：100		
策 略 性：90		

■文/北斗工作室

号角声声，刀光剑影，不时传来一阵阵惨叫。接着就是一缕清烟升空而起。举目四望，到处是燃着火焰的房屋和战败一团的人们。而你正置身其中，是否感到了一丝悲哀：战争难道是人类永恒的宿命？于是记忆的闸门缓缓地开启：

也是在这片田园之上，曾经歌舞升平，欢乐富足。人们生活在各自的轨迹上，似乎从未意识到战争的来临。那时的你生活在繁忙之中，你必须管理原料的分配，管理军队的衣食住行，管理一切的一切，同时你也生活在欢乐之中，看着被你建设得像模像样的城镇，自豪之情油然而生。

一声声的惨号将你拉回了现实之中，看着沉静的朋友们一个个逝于天际，愤怒的你于是也操起了武器杀人敌群。或许你从此不再回来，或许你侥幸生还，但不论怎样，等待你的必然是一片寂静和一堆灰烬，满目的苍凉，代替了昔日的繁华。于是你又开始盖房，修路，纠集军队……新的希望由此开始。

说了这么多，不知你们懂了什么没有？(懂什么？)不懂？我说，这就是《骑士与商人》。早就听说了这款游戏，所以刚刚拿到它便匆匆塞入了硬盘，不管三七二十一，New game进入，哇，这不是《魔兽争霸》吗？再一玩便明白了，这绝不是《魔兽争霸》。这是一款间于《模拟城市》与《帝国时代》之间的游戏，它需要你建造设施，又需要你出去打仗。这一点与现在的主流即时策略游戏是不同的。《骑士与商人》，名字一听便明白了，这其中少不了刀剑矛斧，但这款游戏的特别之处在于其要求玩家不是将注意力放在战争而是建造之上。你可以打退敌人，你可以称霸天下，但这一切都必

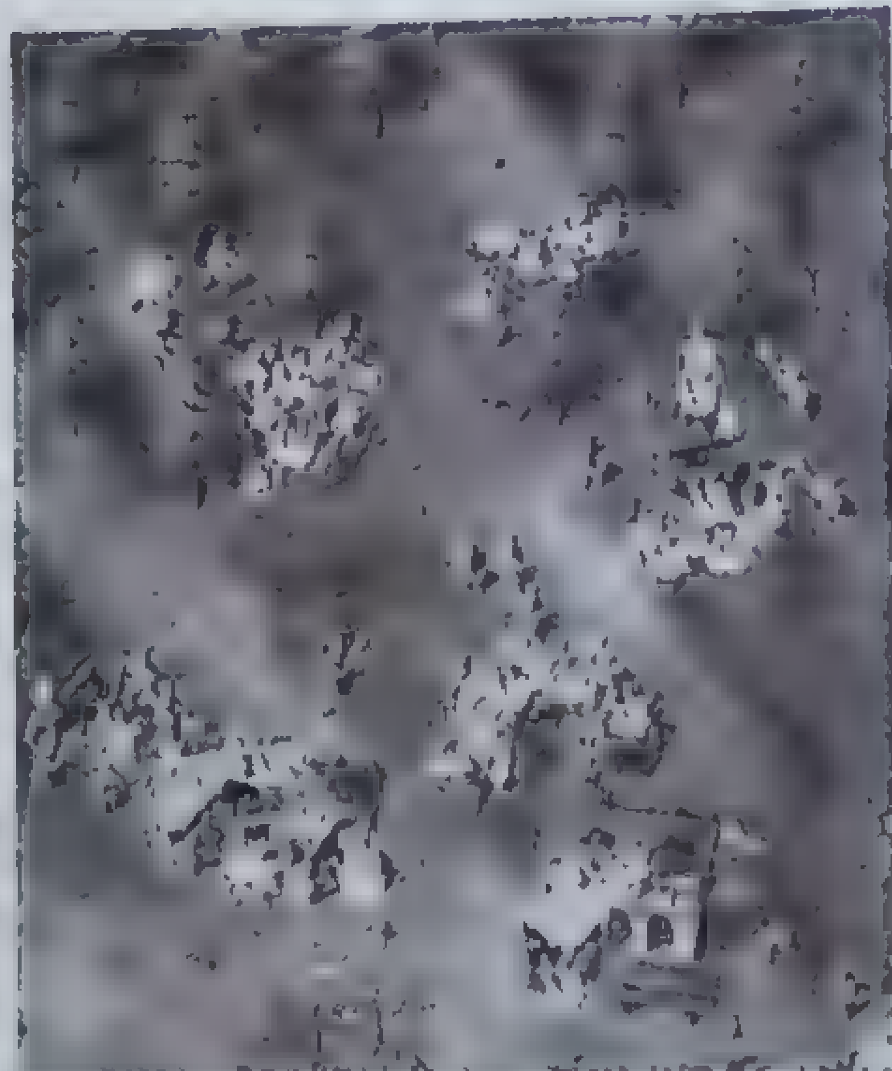


须有坚实的靠山——良好的后方设施和充足的资源。你必须管理这一切，你有超过30种的物品必须要考虑，你想有一个战士，好，但它的武器呢？盔甲呢？粮食呢？你必须知道这一切，必须善于管理这一切。如果你管理不善的话，无需敌人，你自己就够打败自己了。(我就有一次忽略了一个小队的伙食，当我再次找寻他们的时侯，他们早已化为一缕青烟，无踪无迹了)。

这个游戏讲述的内容是这样的：一个平静的王国出了个叛徒，小叛徒当然无足轻重，但大叛徒就不一样了。不巧，那个叛徒就是国王之子，更不巧你就是那个国王唯一的希望，没法子，只有你自己摆平了。你必须经过20关才能结束游戏。记住游戏的关键在于：第一，自给自足，必须先有足够吃的，足够用的；第二，收集原料，将各种原料分配给不同的单位，满足其需要；第三，要做到第一、第二，就必须建造建筑物、道路(很重要的哟)和农场。

建筑是各种即时策略游戏的基本成分。讲到基本的事物，游戏中提供了面包、香肠和酒。建造一个农场，你可以种谷物，而后将其磨成面粉，进而生产面包。葡萄园允许你种植葡萄；采集葡萄、生产葡萄酒。而要得到香肠，你必须建造一个猪圈养猪，而后可以杀猪取肉、杀猪取皮、杀猪取……(有完没完？)猪肉可以吃，猪皮可以穿(也就是盔甲)！其它重要的资源有石头和木料，前者可以铺路，后者可以造房和各式武器。随着游戏的进一步发展，你还可以得到更多的资源如煤炭和金子，它们可以使你拥有更强的实力。但是游戏中最基本的建筑物是学校和储藏室。学校是你得到各式各样的人的地方，也是组建军队的必须来源地。储藏室是你放物品的场所，也是分发各种物品的集散地。它的地理位置极为重要，尤其当你拥有不止一个储藏室时。因为

这时你就可以将某些物品集中到一处以便于使用，从而节省调度时间。道路也起了重要的作用，只有有路的地方农奴才能去。倘若道路被安排得很乱的话，从一处到另一处就必须花更长的时间。



当然，完成上面的一切任务，归根到底还是要靠人，无人不成事嘛！游戏中的人物可以分为三类。第一类是一般劳动者，包括农奴和工人。工人的职责是建造建筑物和铺路，农奴则负责运送各式原料到需要的地方（包括将食物和石头带到工人需要的地方，将各式的资源重新分配，将食物带到军队中去犒赏三军等），所以游戏中最为基本的人便是农奴，没有他们便没有资源，而没资源便什么也不能干！

在任何一款即时策略游戏中，军队都是不可或缺的部分。同样在本游戏中的一些任务开始时，你只有少数人马，所以你就必须自己组建军队。首先你要有一个兵营，而后你就能选择训练什么样的兵种但每一兵种又需要各自的武器和盔甲。比如：你要训练一个弓箭手的话，你必须有一张弓和一件皮革盔甲。训练出了一定数量的士兵后，你可以将它们编成一大队或分为几个小组。每一小组都有一面小旗帜作为标志，由队中的一人举着。但你不可以将不同的兵种合为一队，如弓箭手与骑士不会出现在一个队伍中。你可以将一对人马变换阵势：一字型、两排、三排……同样你也可以变换视角，即命令队伍向左转或向右转，以便于看到并打击敌人。在游戏中没有太多的控制命令如巡逻等，只有攻击与移动等少数几个命令。

第三种基本的人物是特别劳动者。它们有各自的工作，生活在各自的建筑物中，每一建筑物中只能有一个人。面包师会在面包房中，农场内有农场主，但有些人可以干几种活。例如：面包师可以去磨坊磨面，木匠可以伐木、生产武器和盔甲。所有的三类人，都是用同样的方法得到。既从学校中训练出来（组建各兵种也需先在学校中训练出新兵），每一类人的训练都要花一定的金钱。

游戏有单人模式、训练模式和连线模式。连线模式支持6人同时游戏，支持TCP/IP，Network，modem，并提供了10幅地图。在游戏中你可以和其他人联盟，但最后却只能有一个赢家。训练模式包括训练建造和训练战斗，以使你尽快上手。

说了这么多细节，再谈一谈一些基本的方面。在画质方面，总体上讲还可以。它提供了1024×768和800×600两种分辨率。画面细节较为清楚。一些小的地方表现得尤为出色。你可以看见在乡野田间奔跑的狐狸，在岸边缓缓爬着的螃蟹，在河中戏水的鱼。各种建筑物的构绘也有其独特之处：猪在猪圈里打滚，工匠在建造武器。在这些容易被忽略的地方，本游戏都进行了特别的处理，增强了真实感。

在游戏操作性方面却显露了一些不足（这可能是游戏作者的创新，但并不太成功）。首先你不能控制农奴和工人。并且在建造建筑物之前必须先建造通往那儿的路。所以很可能发生你同时建造几个建筑物时，先造的后完成，而后造的先完成！更要命的是还可能发生当工人造完路之后便不再建建筑物，而去干别的什么了！另外谈到军队也有一些问题，即命令太少，他们一旦与敌军交火便不再受你控制。记得有一次，我的部队与敌军交战，竟然一个一个上，结果当然可想而知（气得我当场吐血X升）。当然，以上的情况并不时常发生。

在音乐音效方面表现得不错。从打铁的声音到伐树的声音都很逼真。并且当你点击一种人物时，得到的回应有许多，使你不至于感到厌烦。同时游戏也提供了许多音轨（很有一点中世纪的味道），长短从1分半到3分半，音质也不错，配合整个游戏恰到好处

游戏的AI方面并不出色。电脑对手很笨，基本上就是等着你进攻。即使它有绝对强大的实力，而我的防御力极差，它也不会进攻。同样我的部队的AI也不令人满意。例如，当一支队伍饿了时，我给他们食物，但并不一定是最饿的一个得到，于是我只能再次喂食。整个游戏的难度一般。

总的来讲，这是一部反主流的即时策略游戏，也存在一些问题。但它同时也提供了大量的生活细节，提供了大量需要你解决的问题。它将建设与战斗两种游戏要素放在了同等重要的地位。倘若你有时间，有精力，既爱管理又爱打仗，无疑它就是你所想要的。

编辑/游骑兵

英文名称：Knights and Merchants
出品公司：Topware/Joymania
国内发行：育碧
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：即时策略[ST]
最低配置：P100/16MB、声卡、4速光驱
推荐配置：P166/24MB、8速光驱
控　　制：鼠标
出品日期：1998.9

正义与力量的完美结合——

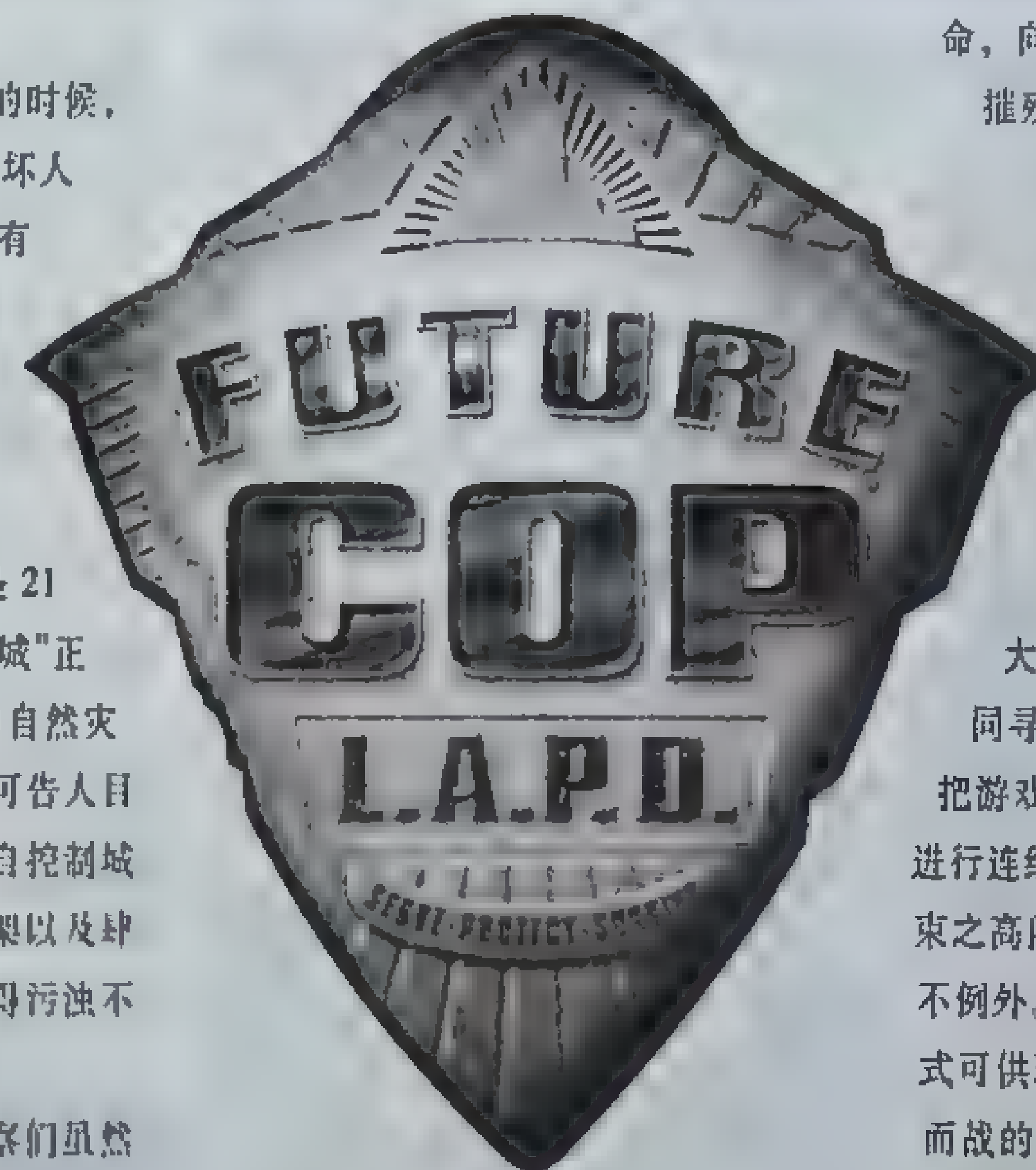
未来战警

图像表现：	87	87
音乐音效：	90	
操　　控：	85	
创　　新：	90	
动　　感：	87	

■文/Angela

无论是由古及今的中国史，还是导弹满天飞的当今国际，似乎都能充分证明：只有配备了最精良的武装、最具杀伤力的弹药，正义才能在最短的时间内得到伸张。现在，对军事倍感兴趣的你——未来战警——就会是正义与力量的最完美结合！

还是在刚能分辨美丑、善恶的时候，总想着长大了要作警察，要作令坏人闻风丧胆的正义使者。如果你也有相同的理想与正义感的话，我建议不妨试试这款《未来战警》！



游戏背景

在这里等待你伸张正义的是21世纪的洛杉矶城。昔日的"天使之城"正发生着一场重大的变故，巨大的自然灾害使城市陷入混乱，众多怀有不可告人目的的各色人物趁机粉墨登场，各自控制城市的一角。敲诈、抢劫、偷窃、绑架以及肆无忌惮的毒品交易，使洛杉矶变得污浊不堪

非常不幸的是，洛杉矶的警察们虽然竭尽全力，但由于武器供应不足和在战斗中损失了大量的精英，使得他们再也没有能力将洛杉矶从残酷的犯罪团伙的控制中摆脱出来。而且随着伤亡人员数量的增加，越来越多的地区被犯罪分子占领，形势日益严峻。

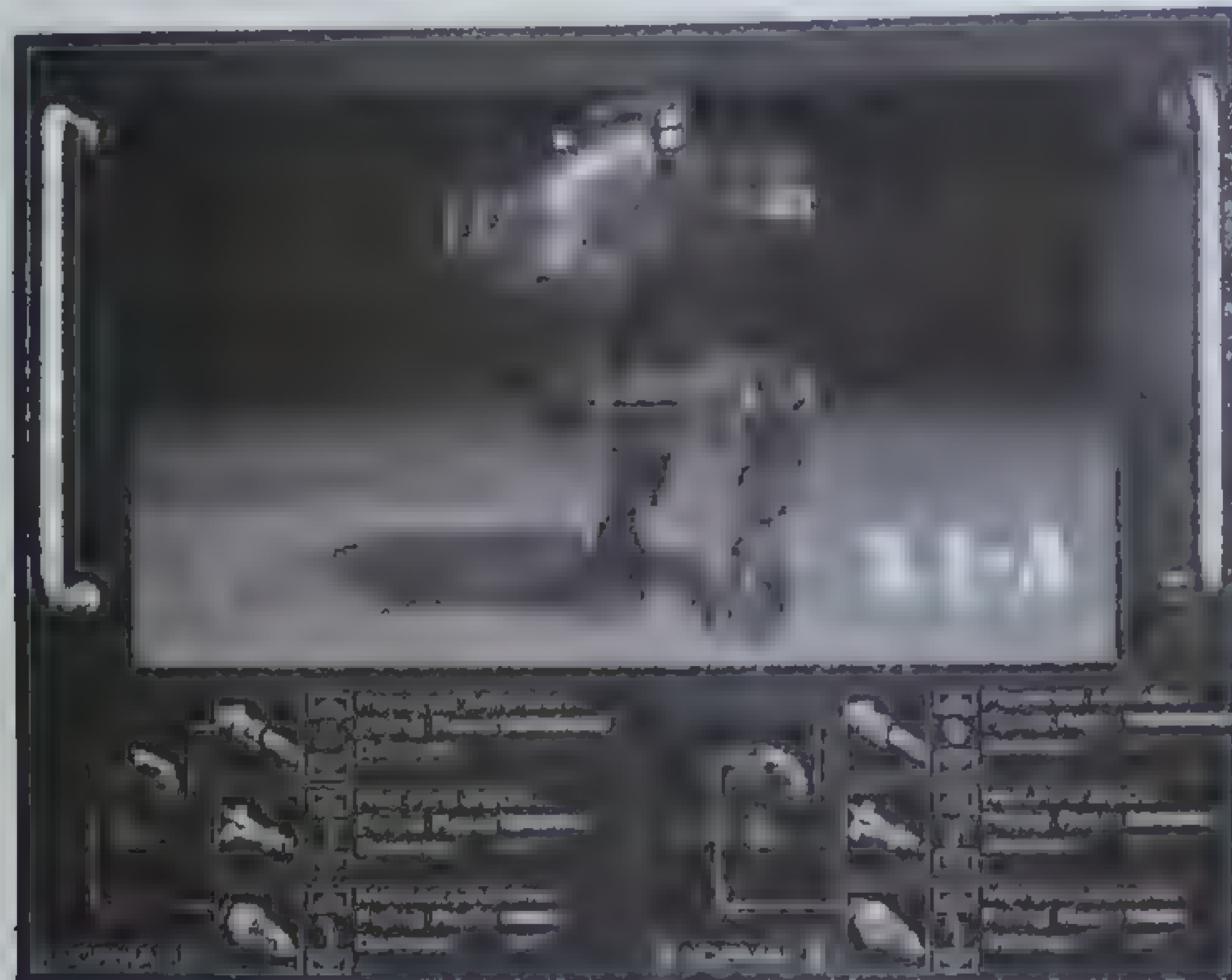
不幸中的万幸，还有一些正义的科学家一直在不懈努力，他们终于为正义之师制造出一种全新的先进可控机器人——X-1阿尔法型机器人。这样一来，警察们就可以在机器人的座舱里与敌人作战，而不会象以前那样容易遭受匪徒们的伤害了。X-1阿尔法型机器人是未来工业的奇迹，它是一种可变形的机器人，能够在两种不同的交通工具——步行者机器人和飞行汽车之间进行互变。步行者机器人的特点是，火力大且容易操纵，行动敏捷且能跳跃障碍，所以它是与敌人交火的最佳选择。而飞行汽车的特点则在于，它能在距地面几英尺的高度上飞行，速度非常快，具备空中旋转能力，且能在水面航行，所以它是越过障碍如雷区的理想选择。

在强大的X-1阿尔法帮助下，洛杉矶的警察们终于可以出发去消灭气焰嚣张的匪徒，并将把失去的街区一个一个地夺回来，让洛杉矶恢复往日的安宁。我们的孤胆英雄、钢铁巨人身负着重大的使命，向着那仍在邪恶的敌人铁蹄下饱受摧残的街区飞去……

游戏模式

《未来战警》属于第三人称追尾视角的动作类游戏，但它与一般的动作类游戏不同。现今的动作游戏，不论是第一人称视角还是第三人称视角，大多都是游戏的主人公为了某个非同寻常的使命去过关斩将，但当玩家把游戏打穿之后，除了那些还能被用来进行连线对战的游戏之外，大多数都将被束之高阁，就连最为经典的《古墓丽影》也不例外。而在本游戏中，共有两种游戏模式可供玩家们选择，除了最常见的为正义而战的过关模式，还有一种非常新颖的"阵地对攻战"模式，这种模式非常有趣，有点象两个人在下棋。也可能是笔者见识太少，不过后者可确实是以前从没见过哟。这样一来无形中大大增加了游戏的重玩性。好吧，那就让我们一起来详细了解这两种模式吧。

第一种游戏模式是防暴战斗（Crime War），玩家在游戏中扮演的是未来机器警



察X-1阿尔法，任务就是把洛杉矶从犯罪分子们的手中夺回来，救人民于水火之中。在原先十分美丽的洛杉矶城中，共有八个地区被匪徒们占据，这些无恶不作的家伙们把那里改造成阴森恐怖的堡垒，并在里面继续肆虐着。因此收复这八个街区也就成了我们玩家在游戏中的八个任务：

第一个任务：格雷菲斯公园(GRIFFITH PARK)——继承了Mysterio Optics家族的庞大财富，并成为一帮被称为“观察者”(Observers)的歹徒的首领，Myles Mysterio已经习惯于拥有任何他想得到的东西。为了这个目的，他花费自己的财富研制了强大的等离子炮，为了展示其威力，他甚至把北美1550航班蒸发掉！现在，他已夺取了格雷菲斯公园的天文台。被恐怖气氛笼罩的洛杉矶市民个个胆战心惊，不知他什么时候又会再度出击。

第二个任务：祖玛海滩(ZUMA BEACH)——Xerxes Zeno博士，是设计药剂之王，在这个城市中是具有相当影响力的经纪人，尤以非法的麻醉剂经营而恶名远播。最近，谣传说有一种被称为Xtreme Z的致命新毒药，几乎所有感染上它的人都无药可救。也许，知道其中奥妙唯一的人只有Xerxes Zeno博士了。为了方便起见，他正在战区中央的一个全自动化药品生产工厂里面工作

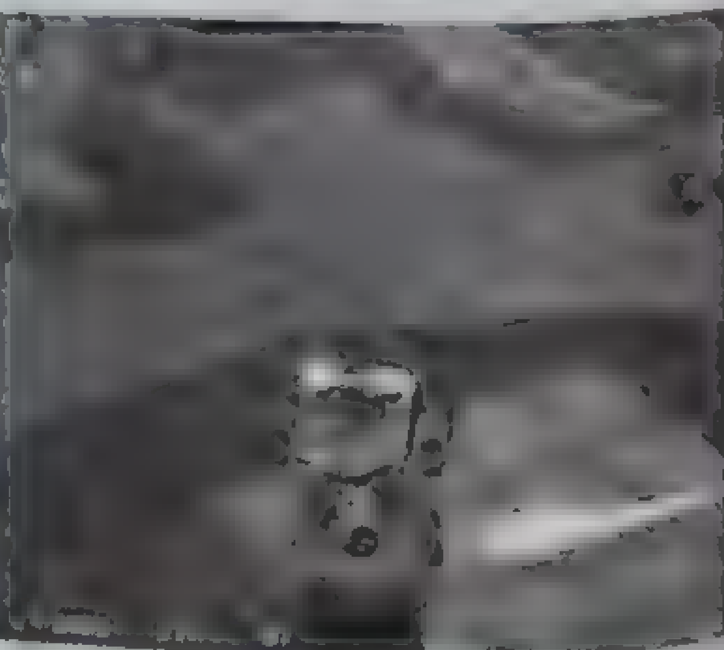
第三个任务：洛城焦油坑(LA BREA TAR PITS)——Tiffany Klein原本是一名举止温文尔雅的医生，直到她在一次公开执刀的医学练习中发生事故；这些日子来，Tiffany成为了一个新世纪教派的女祭司，他们膜拜的对象是一只突变的虫。为了喂养她们的“神”，这个教派献上了很多无辜的人和动物，现在他们绑架了Bevaqua市长的女儿Carmen，并打算把她作为崇高的祭礼

第四个任务：威尼斯海滩(VENICE BEACH)——威尼斯海滩是De Tuna家族的势力范围，这个家族是这个城市里最强大的犯罪帮派之一。这个类似黑手党的组织，利用许多传统的黑市买卖进行交易，诸如非法赌博、勒索、洗钱等勾当。然而令人感到奇怪的是，该罪恶组织的头目Vic De Tune竟然要出面主持一项和平会议，准备与L.A.P.D(洛杉矶警署)联手平定不法纠纷。然而，靠不住的可能性还是大得多，这会不会又是一个陷阱呢？

第五个任务：地狱之门监狱(HELL'S GATE PRISON)——Veyhar Telkai是世界上最著名的杀手之一。在一次恐怖分子的攻击活动中，他和他的队员就杀害了58人，重伤189人。就在几个小时以前，Telkai才被囚禁在地狱之门监狱，在这里他将为他罪大恶极的犯罪而服上终生监禁的刑罚。然而，他麾下的恐怖组织——Apocalypse，却冲进监牢中，准备搭救他们的首领，如果Telkai成功越狱，更多的无辜百姓将为此而成为牺牲品

第六个任务：电影城(STUDIO CITY)——位于地下的电影城是Lhoric Hollywood的老巢，他是一个才华出众但精神异常的科学家，他甚至在自己的身上进行一系列的变异试验。有一段时间，他为政府研制武器，但是由于他的观点被认为太极端，他只好转为在地下继续他的试验。他发誓要报复世上的人们，利用他自己在化学、核物理学和遗传学方面的天份研制出了一种超级毒素，这种毒素能消灭洛杉矶的所有生命。Lhoric还利用遍及地下的核反应废弃堆进行试验，而创造出一支强大的变异军队。

第七个任务：洛杉矶宇航中心(LAX SPACEPORT)——Mugelito Amoremenos教授在一个科学团体中担任的领导人和财务长的职务。这个科学团体专门从事把人变成奇形怪状的怪物的诡异活动。在洛杉矶其它地区不良帮派余孽的帮助下，Amoremenos占领了洛杉矶宇航中心，并企图控制所有进入洛杉矶的物资。他试图用这种控制迫使市府允许他进行疯狂的科学研究。



第八个任务：长堤(LONG BEACH)——在洛杉矶地区的中心，正是MACROBUS所在地，这个高科技地区为Vladimir Leach所拥有。在他自己的高技术和一种超级智能化计算机MAL的帮助下，Leach已经开始侵入银行的电脑系统并对银行纪录系统、证券交易协议和整个洛杉矶地区的保密性通信进行窜改。在数小时之内，他将控制整个地区的经济命脉。

怎么样，这八个敌人是不是很可怕？不过玩家不用担心，你在游戏的一开始是不会遇到他们的，取而代之的是大批喽罗和机器人等数量较多的家伙。玩家必须在每个街区中冲破这些一般敌人的封锁，并解决一些诸如打开秘门等一些难题，才能与最后那驾驶装备有超级武器机器人的八个厉害角色决一死战。看到这里，大概会有玩家感到这个游戏挺难的。其实不然，首先，X-1阿尔法本身就非常经打，不是轻易就能被破坏的，在敌人密度很高时还可变形为飞行汽车而快速飞过这一危险地区；另外，游戏中有很多辅助设施会帮助你，象装甲补充装置和武器升级(补充)装置，这使得X-1阿尔法的装甲会及时得到补充，且弹药基本上就不会出现不够用的时候。因此，本游戏除了Hard这一级别还稍有些难度，剩下的只能供玩家们消遣之用

在防暴战斗模式中，玩家既可以一个人进行游戏，享受一下孤单英雄的乐趣，也可以通过联线或分屏的方式与朋友联手消灭敌人。分屏游戏独具特色，两位未来战警通过竖着分屏的方式进行游戏，并且当两位铁兄弟走开后，他们的头上还会分别出现一个绿色的箭头，提示玩家自己伙伴的方位，这为玩家们提供了不少方便。在每关结束时，玩家还可欣赏到一段充满激情、风格幽默的动画，观看动画可让玩家轻松一下，同时玩家也能通过它感



受到游戏制作者的丰富幽默感，特别推荐大家要看退出游戏时的那段动画，很搞笑的。大体上讲，防暴战斗模式所体现出的新意不多，无非是好人消灭坏人的游戏，就算故事情节非常有创意，且增添了竖分屏这一特色，但也不能抹去以前动作游戏在它身上留下的痕迹，玩家还会有一种似曾相识的感觉。

但是，防暴战斗只是游戏的一个模式，当玩家点击主菜单上的“地图”(Map)按钮时，可以进入游戏的这个模式——区域战斗(Precinct Assault)。这个游戏模式到是很有意思，与大多数动作游戏的那种枪林弹雨满天飞、尸横遍野血流成河的那种简单对战模式不同，《未来战警》的这种模式只允许一或两位玩家参加游戏，游戏的内容就是争夺地盘，看谁的坦克最先进入对方的基地谁就取得最终的胜利，颇有些象“陆战棋”那样的棋类游戏。一位玩家的游戏就是与电脑控制的“空中战警”作战，而两位玩家的游戏则可以两个人运用自己的智慧进行一场真正的较量。游戏一开始，每一方都拥有一个基地(含有一个能造直升飞机和坦克的兵工厂)以及基地周围的炮塔，并拥有10个点卷。你可以花费点卷通过兵工厂来生产坦克和直升机，它们会自动地向敌人基地冲去。而且，有的更强大的兵工厂还能够建造无畏战车和堡垒战机。但是玩家仅靠这些还是不够，你必须去把游戏中的中立一方，也就是灰色的炮塔收复过来，因为它不仅能帮你消灭敌人，而且每收复一个还能获得一个点卷。再有就是四个中立的前哨兵工厂，玩家必须花费30个点卷才能将它收复。不要嫌多哟，这是有它的道理的，因为一旦你拥有了一个前哨兵工厂，你便可以在这里随意制造坦克和直升机，并且它们可以迅速地攻入敌人的基地，不过它们要比自己基地中建造出来的贵一些。当然游戏中还有很多暗藏的装甲恢复和武器升级(补充)装置，这根据每一关不同而藏在不同的地方，它们对你的帮助也很大，所以玩家一上来一定要先找到这些装置，要是让你的对手先找到的话，那可就后悔都来不及了。

在区域战斗的模式中，共有五关供玩家们选择，其中的一关叫做“La Cantina”，这可是在先前发行的PS版中所没有的一关哟，而拥有PC的玩家这下可讨了个便宜。总的来说，这种模式的重复可玩性要

比前一种高得多，因为玩家们买了一个游戏肯定希望能不断从游戏中玩出新意，而不希望一旦打穿就再也没什么可继续发掘的了。此模式便弥补了动作游戏的这一通病，它能让玩家们就象下棋一样，从每一次不同的战斗经历中都能获得巨大的乐趣

游戏特色

要说一部动作类游戏仅靠新颖的游戏模式和构思曲折的剧情来吸引对游戏的要求日益提高的玩家，那是不太可能的。随着硬件的发展，动作游戏在声光方面的技术也是渐渐成熟，而它的表现也是首屈一指的，现在的动作游戏大多正是靠在这方面的优势来赢得玩家的心的。

当然，《未来战警》也不例外，游戏中的画面、音效和操纵大大增加了玩家在游戏中的乐趣。首先是游戏的画面，由于本游戏使用了一种专为PC开发的独特引擎，因此对市面上的大多数3D加速卡都支持，这使得玩家在游戏时会发现人物及场景上的细节表现特别细腻，再加上使用了动态捕捉技术，人物的动作也变得更加真实。特别要提一下的是游戏的光影效果，游戏中的爆炸场面以及子弹打在墙上时产生的火光等等这些效果即使在没有3D加速卡的支持下，也能够使你感到那强大的视觉冲击力。阴影效果更是在游戏中起着巨大的作用，在游戏中会有很多敌人的飞行器从空中向你进攻，由于你忙于同地面的敌人纠缠，所以只好从地面上的阴影来判断空中目标的方位，以对其进行打击。另外，在游戏中玩家可以根据地形的不同来选择相应的视角，如近身视角、空中视角等等，或者为图省事干脆选择标准视角（这种多视角选择的风格有些象时下正流行的FIFA系列游戏）。



标准视角是游戏AI的突出体现，它为了降低玩家在游戏时切换视角的难度，采用了依据地形不同而自动切换的功能。比如进入人多的地区，视角便自动换为近身视角，当退到墙边时，便换为空中视角。这样一来，玩家就可以集中注意力与敌人周旋，而不用过多地考虑视角方面的问题了。

游戏的音乐极富现代感，紧张的节奏压得你喘不过起来，没有主旋律且反复演绎的曲调更绷紧了你每一根神经，这充分烘托出游戏中在洛杉矶街巷中战斗的危险气氛。游戏的音效也做得特别逼真，袭袭的爆炸声，浑身是火的敌人的哭喊声以及你的队友与你通话的声音，简直就象真的发生在你耳边一样冲击着你的听觉。

游戏的操纵十分简便，同大多数优秀的动作类游戏一样，就算你是一个新手也不怕，简单而又功用全面的热键可以让你很容易就能上手。除了控制方便外，游戏中的自动瞄准方式也为游戏增色不少。以前的动作游戏大多是要玩家自己通过键盘或鼠标去瞄准目标，这无形中提高了因失误或是鼠标不灵敏等因素造成的游戏失败率，自动瞄准可以省去玩家在这方面的烦恼，它让你能一心一意地构思战略计划，而省去一些不必要的失误所带来的麻烦。

结束语

怎么样，玩家们是否对这部游戏已经有了些兴趣呢？可是，Macintosh的用户们抱怨道，"现在的游戏多是For PC的，我们就算感兴趣也不能在Macintosh上玩呀"。不过你们不用担心啦，为了让尽可能多的玩家来感受这部游戏的魅力，除了早先发行的PS版光盘之外，还将发行一张即可在PC上运行也可在Macintosh上运行的增强型光盘。这下可好了，喜爱动作类游戏的玩家们，你们都可以成为正义与力量的完美结合——未来战警，为天使之城洛杉矶的和平而战吧！

编辑/游骑兵

英文名称:Future Cop
出品公司:电子艺界
国内发行:电子艺界
发行版本:1 CD / WIN9X、MAC OS
类　　型:动作[AC]
最低配置:P150/32MB、声卡、4速光驱
推荐配置:P200/64MB、3D加速卡
控　　制:键盘、摇杆
出品日期:1999.1

骑士与商人

策略指南上篇

■文/飞翔鸟工作室·翔子

序幕:王国的粉碎

西元1200年的欧洲大陆，盎格鲁撒克逊（中世纪）时代。在一系列反叛引起的战争之后，英格兰分裂成许多小公国，叛乱的诸侯们彼此之间战火不断，王国失去了往日的宁静与和平。国王的安全受到了严重的威胁，近卫军已被召回首都全力防守，而玩家作为奉命远赴边疆平叛的王国卫队长和唯一忠于国王的将领，被临危受命巩固最后这片领土，并夺回对王国的控制权！

开篇:战争艺术

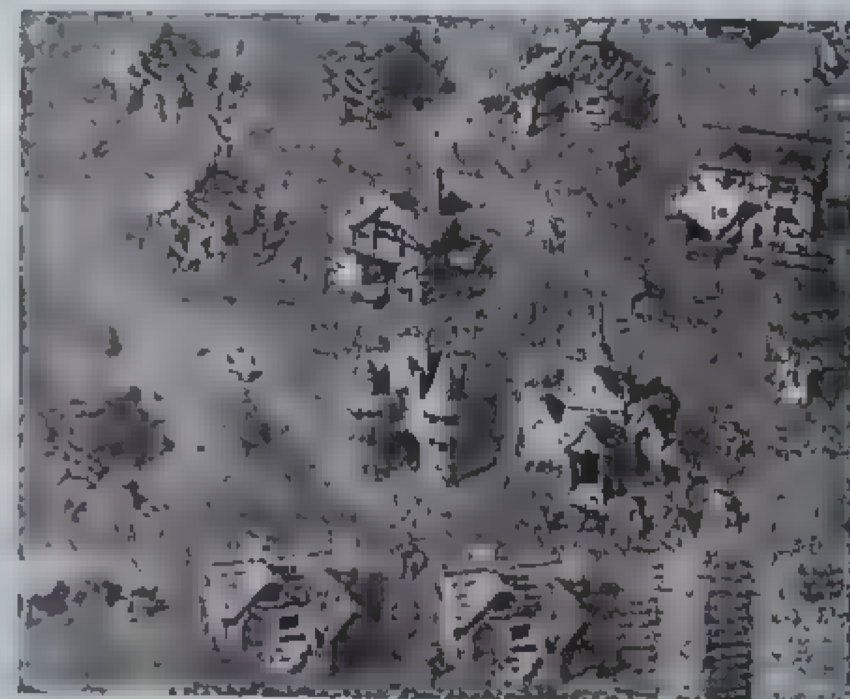
既然要打仗，伤亡在所难免，如何以最小的代价攻城掠地，实乃一门高明的学问：冷兵器时代的战斗阵形以骑兵队在前，步兵集团居中，弓箭手断后。骑兵的视野宽阔，闪电般的进攻是步兵的克星，同时也非常适合扰乱敌人的弓箭部队；长枪兵能有效克制骑兵的快速突袭，但本身的行进速度偏慢，适合防守第一波（往往是骑兵）的攻击；但长枪兵在步兵面前毫无优势，所以步兵适合担任掩护任务，防止弓箭部队被敌人贴身紧逼；弓箭手在战场上运用得当的话，往往是最具威胁性的兵种，但必须注意不要让敌人靠近我方的弓箭手方阵，因为一旦敌人冲入弓箭手的队列中，他们是毫无还手之力的。只要前方有担任掩护的部队抵挡，弓箭手基本上能够不损一兵一卒坚持到最后。了解了兵种之间相生相克的关系之后，对于布阵会有一个整体认识。

两军对阵时以上述关系排列的话，应该是长枪兵打头阵，步兵在次，骑兵左右侧翼待命，弓箭手尾随步兵。需要注意的是弓箭手必须面向敌人方能自动放箭，步兵的冲锋也是一样。所以要注意在敌人变换进攻方向的时候适时调整队伍的转向，否则会阵脚大乱，切记！步兵尽量保持队形，不要被敌人的攻击冲散（这样很容易失控进入敌方弓箭手的射程）。最理想的战术，则是在敌人不主动进攻的情况下，在距离敌人较远处按上述方法排列，然后利用少量弓箭手放箭引诱，敌人便会阵形大乱，主动前来进攻。这样一来，我军便能掌握战场的主动，达到以少胜多的最终目的！以下各关中多运用此战法，故不再赘述。
还必须提醒各位的是，在进攻之前记得先给军队补给，以保证其百分之百的战斗力，而兵力总数中，弓箭部队应该占半数左右。临敌千万不可手忙脚乱，保持冷静乃制胜关键也！

主题:漫长的征途

任务一

各地的谣言纷纷，散布着各种不利的消息，其中最令人震惊的莫过于"王子是阴谋的策划者"这样的谣传。我并不相信这样的谎言，在我看来，这不过是叛乱的借口罢了。但是各种各样的迹象表明，叛乱者的幕后似乎确实有一股神秘的强大力量。无暇顾及许多了，目前我们最紧要的任务是击退来犯之敌，因为叛军已经突破了我们的防线，城堡眼看就要被攻克。要守住王国仅剩的这块领土，就必须拼死一战！



战术指导:

敌人已经突破防线，开始大肆破坏我们的建筑物。一开始下方的两组自卫队会自动迎击敌人，立刻将受攻击的建筑物的修理功能打开，同时命令右边一队正在原地待命的自卫队迅速回防——让他们与左下正在与敌人交锋的队伍汇合，而不是向桥梁的方向挺进。至于两座塔楼，不用再去理会它们了，

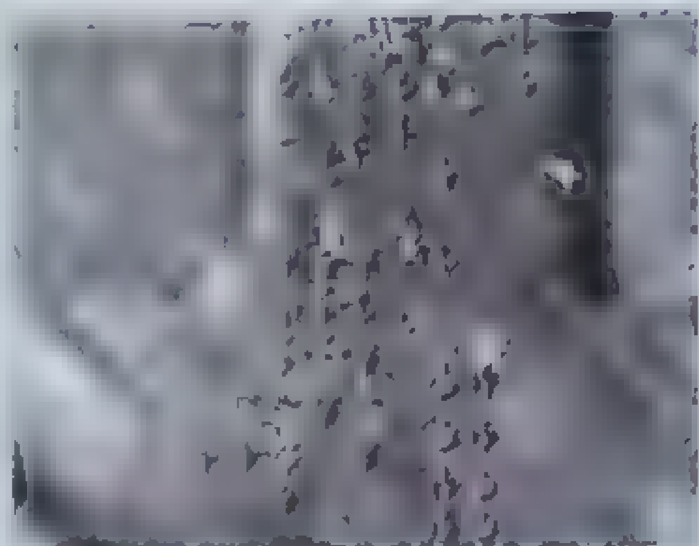
反正也没有什么用处。利用桥头第二波敌人攻击塔楼的时间，我军可先乘机合围消灭村落内的敌人。整理完队形(一字排开)之后，原先正在攻击塔楼的敌人差不多也该攻下来了，将他们通通消灭！如果指挥得当，还能有不少士兵生还(应该有20多人)。

接下来是内政经营阶段，因为本关只能生产木制兵器，所以采伐是重点工作工人不需要太多，注意多造农场和磨房，在食物充裕的情况下即可发展军备了。城堡内已经有20件皮甲和9把长弓的储备，武器房必须优先生产出11把长弓，完成后转向生产手斧的工作。招募壮丁训练出20名弓箭手，配合战斗中生还的自卫队(在出发之前先作一次补给)，向前方挺进。在正前方道路上还有一批敌人的长枪兵和弓箭手(共8人)驻守，可以先用一个弓箭手开弓引诱(放一箭后立刻撤回)，将敌人引至我方阵形前——歼灭。注意不要主动冲锋，敌人后排的弓箭手会让你损失惨重！悉数歼灭敌人后，残余部队退守到塔楼附近。

待武器房生产出20把以上的手斧之后，可训练出第二批自卫队，准备进攻。弓箭手的视野开阔，可以隔着山丘看见位于右侧的黄色敌人基地，射杀其部分工人可引诱出敌部队。把自卫队分为两队，一队排列在弓箭手前方抵挡敌人，给弓箭部队充裕的时间消灭敌人；另一队则静候一旁，直到敌人弓箭手部队出现，立马杀将过去，力求干脆利索，不留活口！掌握了这样的原则之后，即可轻松端掉黄色敌人。解决右路威胁之后，再次补充兵源，将位于左上的蓝色敌残余消灭

任务二

初尝胜利果实，让我的心里有了底，也给部下带来了新的希望。但是，被击退的敌人在前方的村落再次集结，这次的战



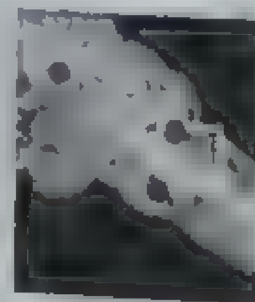
役恐怕没有那么容易获胜了！冷静下来之后，我开始着手安排下一步的进攻计划……

战术指导：

本关的敌人不会主动进攻我们，因为他们的目的不过是阻止我们向前推进。所以，可以放心地发展壮大。先头部队挺进到一处浅滩(连接两块陆地的唯一通道处)后集结布防，敌人就在对岸，请不要贸然出击，因目前敌实力远在我军之上。本关可以建造猪圈，这样就可以训练刀斧手和长枪兵。 在后方发展完善之后，军力配备可参考10名长枪兵、20名刀斧手、30名弓箭手的组合。在浅滩南侧稍靠后处集结，长枪兵在前，刀斧手在后一字排开，弓箭手分列两侧布阵。战术同上，先利用一个弓箭手诱敌，敌人的游骑兵会首先落入我们的陷阱，让长枪兵将其解决(弓箭手此时会自动开弓放箭)，刀斧手原地待命。接着保持队形不乱，刀斧手在前掩护，敌人会自己一批接一批地过来受死。解决他们之后，便可攻陷敌人的城堡了！

任务三(战斗关)

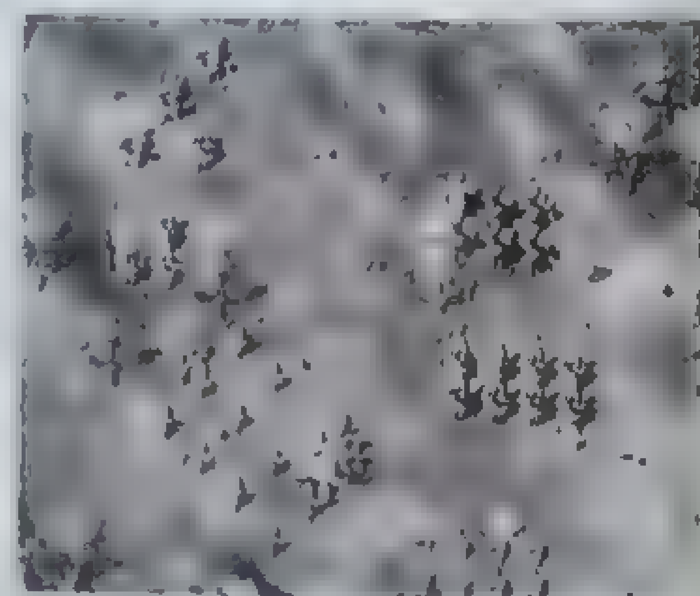
好极了！我们巩固了胜利的果实，叛军开始全线后撤。但是，国王的信使却带来了不好的消息：种种迹象表明，王子本人似乎与这次叛乱有着种种联系——如果消息得到



最终的确认，就意味着国王可能腹背受敌！我心急如焚，却无法立刻回到国王的身边。现在首要的任务是先通过劳恩伯格男爵的领地。这个"墙头草"劳恩伯格显然在犹豫是否要公开与我们为敌，但是来自叛军方面的强大威胁使他不得不考虑再三，静观其变。于是，我决定率领先头部队只身前往伯爵的城堡，试图说服他让我们通过。队伍在林间小道穿行，忽然，眼尖的弓箭手发现前方树林里有人影闪动，立刻向我示警。"HOLD!"我高举左手，示意部队停止前进，并立刻摆开战斗队形。不出所料，叛军果然已经在必经之路上设下了埋伏："五、十、十五……"我默默地数着，越来越多的敌人从树林里闪了出来……

战术指导：

一开始立刻用[H]键终止所有部队的前进，让刀斧手面向前进方向列一字队，三队弓箭手以两列横队紧随其后。布阵完毕



之后，敌人开始陆续从两边的树林中出现了。敌人分两路来袭，上方树林来敌为主力部队，由游骑兵、刀斧手和弓箭手组成，下方为两队刀斧手；所以请将两队弓箭手移右上方布置，另外安排一队刀斧手和弓箭手对付下方来犯之敌，安排妥当的话可大获全胜！

任务四

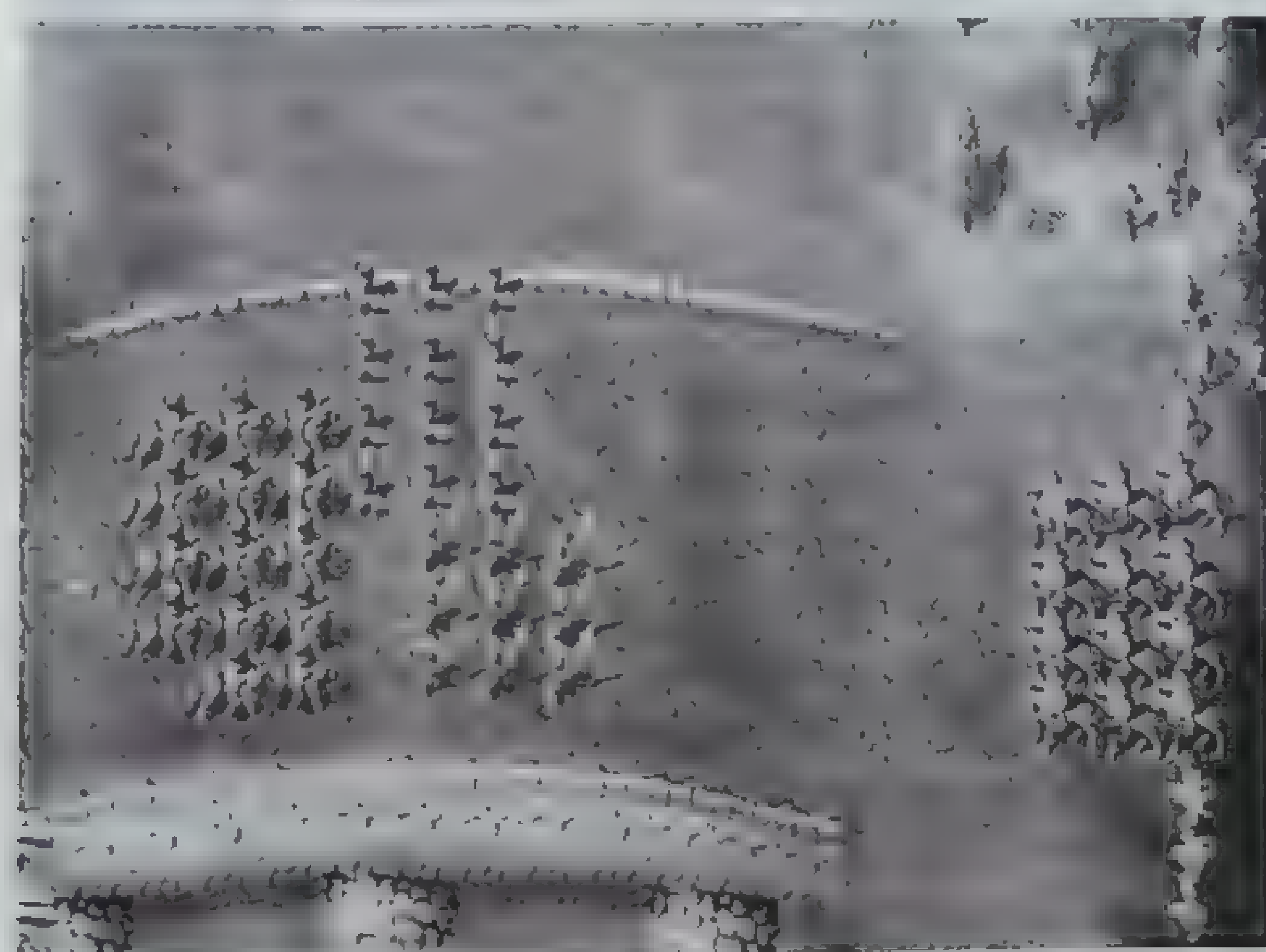


看来男爵是不会让我们通过了，叛军的偷袭被我们识破之后，男爵把所有士兵撤回城堡，准备固守城池。男爵领地的人民热烈地欢迎我们的到来，让我第一次感到了

自己并不是孤立无援的。至少，我们代表着忠诚与正义，最终一定会赢得人民的支持！人们为我军提供了一处后勤补给的村落，正好让我军休整一番，及时补给后勤。本地的工匠还教会了我军勘探和开采矿产(煤矿、金矿)和冶金技术——这就意味着我们可以自己生产金币，拥有了招募壮丁的能力！这是个好机会，既然男爵不欢我们，那么就让我来给他一点教训，让所有的叛国者看一看企图篡权的下场！

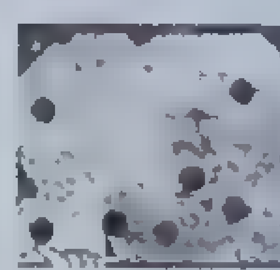
战术指导：

本关的战斗非常地艰难(就初期来说)，男爵与我们隔岸对峙，防御力量空前地强大。仅在桥头的守卫部队人数就已接近一百，加上第二道防线的四座塔楼和成群的弓箭手，敌人的总人数超过300多人，并且还有源源不断地兵力补充。真是一场恶战！发展时期要非常地耐心，不要将现有的部队马上开赴前线，等积聚了近百人的力量之后，再进攻不迟。兵种的分配与从前相似，注意必须保持弓箭手的数量在全军兵力的一半左右方有胜算！对于敌人的第二道防线，可以等候守卫岗楼的士兵离开(去填肚子)的时候进攻，或者运用原来的办法，诱敌深入后逐一击破。



任务五

破城之后，男爵向我军投降，士兵们将劳恩伯格男爵押到我的马前，他对自己的卑劣行为痛哭流涕，表示了深深地忏悔。虽然



攻城战中我军损失惨重，但是想到目前尚且势单力薄的护国卫队急需补充兵源，而且男爵的长枪兵拥有闻名全郡的一流战斗力……我终于还是收起了我的长剑(这也是国王的意思)。随后投诚的男爵便积极地为我军操练新的兵种，以此来对付敌人的骑兵，并教会了我军炼铁技术。而稍候不久，我便接到了前哨的报告：我们的下一个目标摩尔巴卡城中，已经聚集了人数众多的叛军部队，显然，马上就会有大兵压境了！

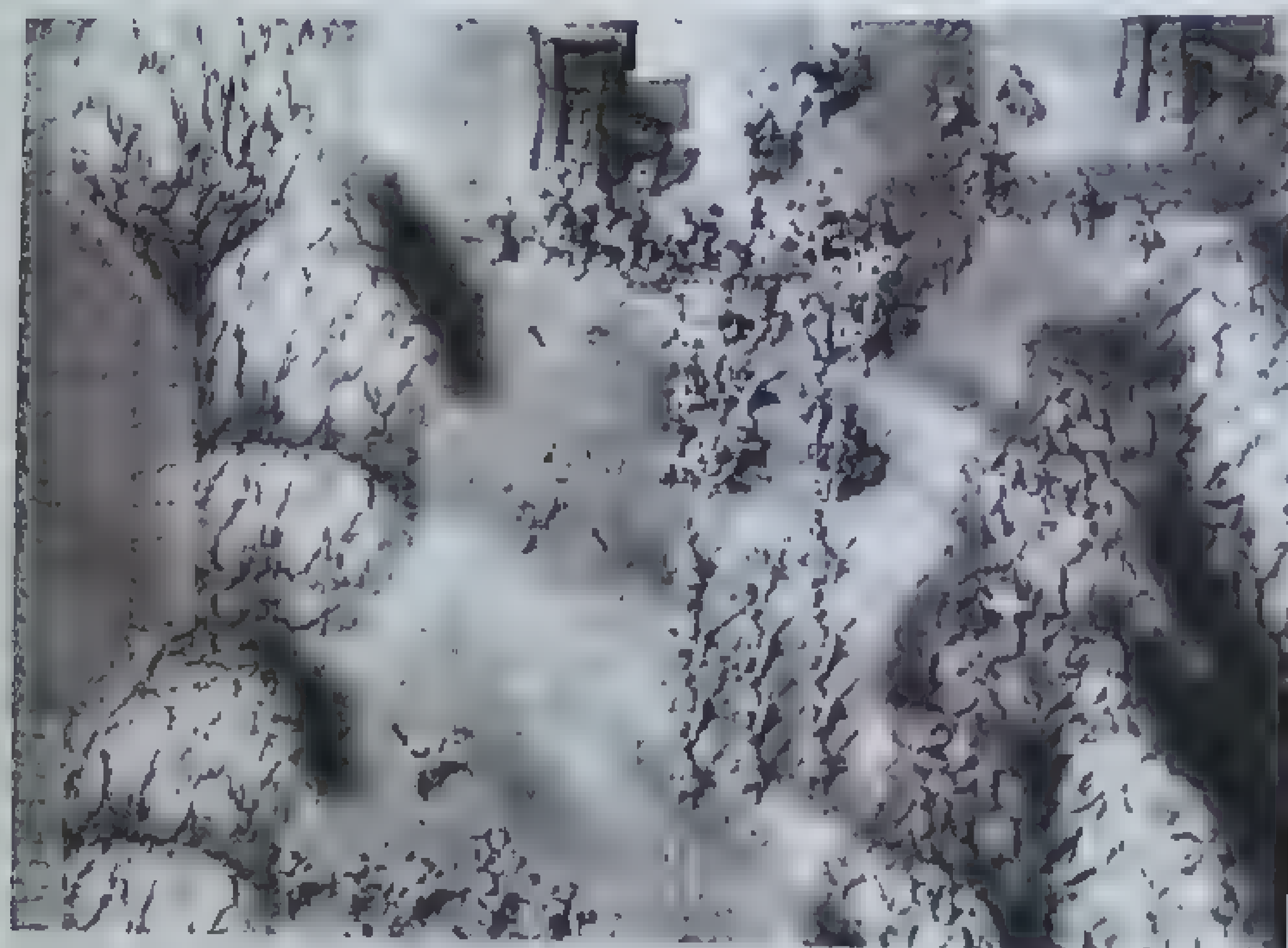
战术指导：

进入战场后，马上将弓箭手分成两队，一队前往右上方支援伯爵(黄色部队)的长枪兵，一同阻挡敌骑兵部队，另一队协助左下方的刀斧手和自卫队击溃来犯之敌。而我军刚刚训练出来的长枪兵立刻向右运动，在城堡前排开阵势——这里会有一队游骑兵前来偷袭城堡，一定要阻止他们！抵挡住敌人进攻后，将剩余的刀斧手和长枪兵全部移动到男爵部队附近，弓箭手在后策应。不到5分钟，新一轮的攻击又开始了。这次还是敌人的骑兵部队，幸亏了这些长枪兵一个顶俩，加上箭如雨下，敌人的进攻再次瓦解。但是千万不要掉以轻心，部队立刻向右移动到城堡前的小路北端，那里将会有第二批企图偷袭的骑兵来袭！将其解决后，方可进入发展阶段。

本关可以开采铁矿，虽然矿脉并不丰富，但是可以利用这些铁矿造出少量的高级兵种(建议制造强弩手——Crossbow man)。食物的补给还是关键问题，只有在后勤准备充分的情况下，才能考虑发展军事力量。敌人龟缩在地图西北角，有两个派系，紫色派系实力相对较弱，由若干游骑兵、刀斧手和弓箭手组成；兰色部队拥有大量的弓箭手和骑兵部队，其中还有本游戏中最高级的兵种——骑士！所以必须先集中兵力将紫色叛军彻底消灭(注意不要攻击兰色敌人的建筑物，会打草惊蛇)，撤回大本营补充新的兵力和食物。随后仍然在上方列阵，利用蓝军敌人在通过建筑物时队形混乱的时机，悉数将蓝色敌人击溃。

任务六(战斗关)

摩尔巴卡城已被攻克，这对于我来说已经不是什么值得庆贺的事了。比起劳恩伯格的城堡，摩尔巴城要容易得多。又听前哨来报，为了夺回摩尔巴卡，一支叛军部队已经在西北方集结完成。现在我们的兵源充足，已经成为我左右手(用人不疑，以后的征战也证明了男爵确实是个忠心耿耿的猛将)的劳恩伯格又为我训练出了一批新的精锐——"长戟敢死队"，于是我果断地下令全军出击！"哼，一定要打他们一个措手不及，看看我的实力吧！"，我心里暗暗地想。可事实上，由于对敌军的人数估计不足，差点让劳恩伯格送了性命……



战术指导：

首先要做好心理准备，因为从表面上看，这是一场几乎没有胜算的战斗。但是依照下面的方法，却有可能让你大获全胜！本关起始地点有一座山丘，它将我军部队分成上下两部分，劳恩伯格的长戟手在上方，他会在游戏开始后立刻向左进攻。而我们首先要做的是尽可能快地将弓箭手部队一分为二，移动到两边的步兵部队后面待命；上方的游骑兵部队转换队形(一字横排)紧随长戟部队前进，尽量贴近男爵的长戟部队，组成一道防线，目的是不让敌军漏网部队攻击后面的弓箭手。下方的刀斧手退后，让游骑兵先上前抵挡（弓箭手此时应该已经到位了）。其实本关胜负的关键在于敌人下方主力中的弓箭手走向：如果你的游骑兵在阻截敌人时将下面的道路堵死的话，那些弓箭手会转而攻击上方的我军部队，这样就会给上方友军造成极大的压力，最终导致惨败！所以，下方的游骑兵方阵应尽量靠南布置，这样在交战中会在北边的山脚处留出通道，放敌军弓箭手通过。如果此计成功，刚才退后待命的刀斧手就可以派上大用处了：切菜砍瓜般将弓箭手消灭后马上向左支援游骑兵，同时在此地的弓箭手向北转移，他们的新目标是将山丘对面的敌人弓箭手部队——要尽可能多地消灭他们。接下来，该让上方后面一直没有得到命令的我军刀斧手出场了，他们的作用同样是阻挡敌人的前进，掩护弓箭手不受敌人袭击。按照这样的打法，我军至少会有二十多名弓箭手和若干名刀斧手生还！而在地图西部中间，还有一支敌人的骑士部队，大概 7、8 人的样子，剩下的事，就不用我费口舌了吧？

本关的全程时间不到 10 分钟，中间过程紧张激烈，我试验了 N 次才顺利过关，所以第一次玩的时候不要气馁，多试几次一定能成功的。

任务七

我们的胜利消息如同星星之火，在短短的一个月之内就将整个王国点燃了。各地的民众纷纷起来反抗叛军。部队途径之处，到处是人民的欢呼和不断加入的新兵力。威尔汉姆城，这个北方山脉的领主却拒绝接见我的使者，而且还发誓要坚守城池到最后一人。就我们目前的军力装备，我想攻克威尔汉姆城是件很容易的事。何况，附近的村落里还有公开反抗叛军的人民自卫队协助我们，胜利只是时间问题。

战术指导：

这一关的敌人很强，虽然说东部有友军支援，但是他们只会训练出一堆又一堆的自卫队过桥送死，根本帮不上忙。好在铁矿丰富，还可以炼铁，借此训练出的铁甲部队还是可以和敌人抗衡的。敌人在西边的大陆上，摆平他们并不困难，问题在于威尔汉姆城堡在这块大陆的最北端山顶，只有一条羊肠小道可供通行。而在山路的尽头敌人布置了三座塔楼和强弩手和骑士，简直是"自古华山一条道"！最终我想出的办法如下：将我军所有强弩手紧贴山崖面向小路一字排开；长戟兵在山道入口处布防，后面是高级剑士；完成后让一名弓箭手沿山路向前，只要向塔楼射一箭之后立刻撤退，接下来就很好看了：敌人的骑士冲了出来，沿途被我军布置在山下的强弩手杀了一半，剩下的让长戟手顷刻间解决；接着剑士又被我们的强弩手杀得没剩几个，此时我方的长戟手、剑士一拥而上，趁乱把走到半路的敌人弓箭部队也杀了个精光，呵呵，真痛快！剩下的塔楼，让弓箭部队解决一下便大功告成了

任务八



威尔汉姆城中一片混乱，据说北方极寒之地的野蛮人部落准备乘机入侵，所以人心惶惶。在与叛军作战之前，我们必须先安定这里的人心，而唯一的办法就是将野蛮人从这块大陆上赶出去！所幸的是，在威尔汉姆城的建筑技师主动要求帮忙，于是我军学会了如何建造高级岗楼。那么，准备击退这些未开化种族的进攻吧！

战术指导：

本关的前期非常紧张，因为野蛮人部队将在 10 分钟左右就发动大规模进攻，靠现有的军力是无法抵挡的。当务之急是建造学院 (SCHOOL)，然后立刻在隘口建造三到四座塔楼，同时训练更多的农奴和工匠来提高工作效率。安排部队时要注意不要让刀斧手站得太靠前，尽量贴近塔楼布阵，弓箭手布置在塔楼后方。接着发展生产，等候敌人来袭。塔楼的投石攻击能有效地消灭敌人，所以要注意不要让士兵把道路堵塞掉，方便农奴补充石头。如果安排的位置得当，光靠塔楼的投石机就可以消灭 20 多个敌人。顶住这一次强攻之后，就可以放心地开始发展生产了。

好笑的是，随着时间的推移，在野外的蛮族部队因为得不到及时补给而纷纷饿死——他们的农奴少得可怜，根本来不及后勤供应！所以只要有耐心，蛮族的兵力会因此逐渐减少，所以对我们来说拖得越久就越好。敌人有两处，分别在西南和东北角，而且防御异常严密，千万不要硬攻。可以先组织一支数量较大的弓箭手部队（30 人以上），对敌人进行骚扰。只要你一攻击他们的塔楼，蛮族就会倾巢出动，把他们诱至我军的防御塔楼跟前，依靠塔楼的投石机可以轻松地将敌人尽数消灭。运用这样的游击战术，我仅以 40 人的代价将整个蛮族部队(380 人左右)都消耗殆尽，呵呵。

任务九

有消息表明，野蛮人发生了内战。这是个大好时机，我立刻派遣劳恩伯格星夜赶往蛮族部落投书，希望能使蛮族不再与我们为敌。没想到能言善辩的男爵竟然成功地说服了互相敌视的两位酋长，所有的蛮族勇士将与我军并肩作战！这真是个天大的好消息！有了这些强有力的伙伴，我们胜利的信心又增加了一分！叛军卷土重来，而蛮族的勇士也及时到达了我军的前沿阵地，敌人肯定想不到我们会突然多出一批援军，教训他们！



战术指导：

如果按照常规打法，这一关起码要花费四、五个小时，因为敌人的城镇规模已经接近整个地图的 1/3，而且还在源源不断地生产新的部队。如果想快速结束战斗，请按以下方法：

敌人的城镇有两处入口，分别位于左上和右上。我方有两队蛮族勇士，开始后让他们汇合，然后向右上方运动。探索一定的范围后会发现敌人的先头部队，注意紧贴山脉一直向右的话，敌人是不会发现我们的。蛮族勇士可以从最右边绕过弓箭手直接进入敌人后方。看见了什么？一个正在建造中的敌军基地！把那些工匠和农奴通通宰掉，这时会有一队游骑兵前来支援，干掉他们应该是轻而易举的事。接下来我们什么也不干，等待那些刚才被我们从旁边绕过的剑士饿死，呵呵。等这些家伙完蛋之后，可以一拥而上，从后面把敌弓箭手部队消灭了。接着将我军的强弩手调集到此地，敌人新训练出的兵力会陆续到老地方集结，那就出来一个杀一个。

在消耗敌人部队的同时，后方抓紧生产建设。我军必须训练出 40 人以上的弓箭部队，配合 20 人左右的步兵（最好用剑士 Sword Man），然后就可以攻入右上角的人口了(记得先用弓箭部队敲掉敌人塔楼，然后再让步兵进入)。在攻入城镇时会遭到几次轻微的抵抗（这就是为什么要让步兵开路的原因），凭借强大的弓箭部队，我们最终还是挡住了敌人的反扑。接下来的任务就是杀光敌人的农奴，顺便把敌人的两个学院清除掉，这样，左边得不到食物供给的敌主力部队会慢慢饿死，而我们要做的就是返回基地补给，等待敌军有战斗力的单位死光之后，就可打扫战场了！

任务十(战斗关)

这是我最不愿意听到的消息：经证实，王子正是造成王国四分五裂的罪魁祸首！他不仅策动了叛乱，现在干脆公开与国王为敌，而且变本加厉，到处血腥屠城。前方的城市传来了紧急求援的信息，叛军正在威胁这座城市的安全。你只有全速前进，才能按时带兵赶到。据前哨的报告，敌人的人数不少，必须很好地配置部队，才能救下这个城池！

战术指导：

这一关并不难，关键在于不要直接进攻敌人，先在接近之前按以前的方法排好阵形再进攻，否则会被各个击破。不要忘记蛮族勇士的实力足以和敌人的任何兵种抗衡，保护好强弩手，他们是制胜的关键。只要还有一座建筑，胜利就是我们的！

[未完待续……]

编辑/游骑兵



高手过招 FIFA99

■文/He Sheng

本文意在对FIFA99进行全面的分析，保证让菜鸟在短时间内成为高手。

一、阵形设定

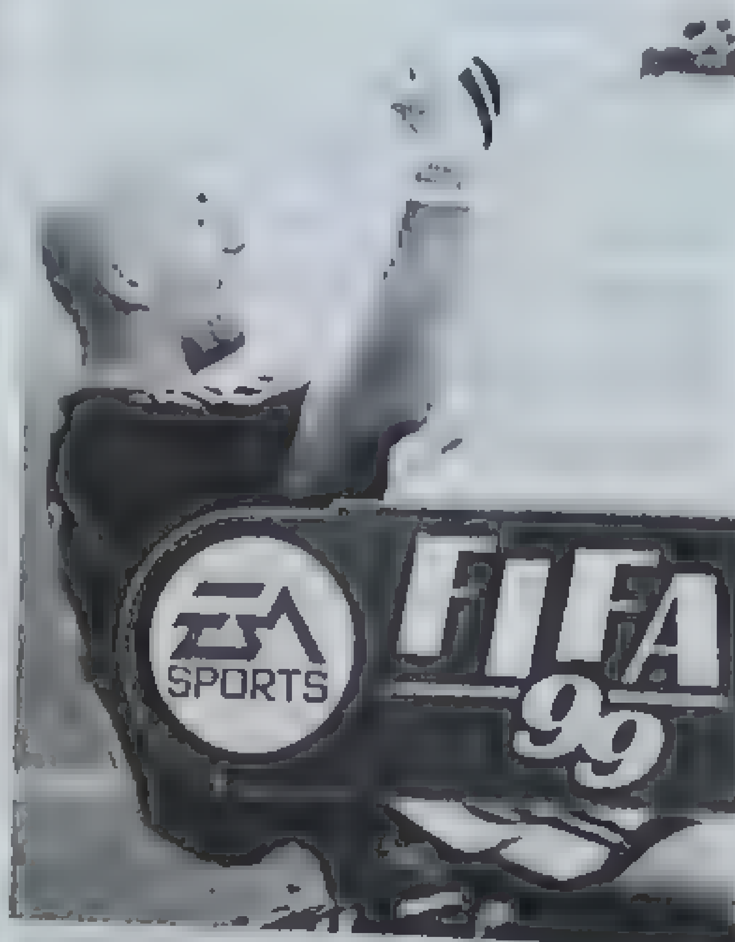
常用的几种阵形当中笔者发现343是最佳阵形，在玩442或532当中大家经常能感觉到前方兵力不足，两个前锋的配合很容易被人断掉。而在343阵形中，3个前锋的短传小配合完全可以解决这个问题。在这个阵形中，左右前锋一般是用来为中锋喂球，切记脚下不要粘球，有机会就马上塞给中锋，打门成功率相当高。这虽然很机械化，但相当实用，学会了这点，进攻问题就基本解决了，当然各种有效战法会在下面介绍。至于防守问题，3后卫同4后卫其实并无太大分别，因为两个边前卫还会拉回来防守，所以从某种意义上来讲还要强于4后卫。

注：本文以下的一些战法最适用于343，对于其他阵形也许会有少许不同。

二、位置设定及人员搭配

前锋

如果你是AC米兰迷的话是不是发现每次下底传中，明明摆在中央的高中锋比尔霍夫却跑到了后面，取而代之争头球的确是不争气的左前锋冈茨?原来FIFA99里有一个可笑的设定就是，不论传中球是来自左边或是右边，争头球的是左前锋(LCF)，因此不能按常规将高中锋安排在中间，各位可以将比尔霍夫同冈茨换一下位置然



后进行游戏，你会发现虽然只作了一个小小的改动，但变化却是惊人的。

在中锋(CF)的位置上最好能放一个射门能力强的球员，因为除了传中球外，最后的进攻一般都是由他完成，这个位置首推的人选是巴蒂斯图塔。

至于右前锋(RCF)，他一般是三个前锋中进球最少的，作用一般只是传传球，因此在这个位置上的球员只要速度还说的过去便可。

前卫

左边前卫(LM)同右边前卫(RM)是相当关键的两个位置，甚至可以说是所有位置当中最关键的，一般的进攻无论是下底传中或是阵地战一般都是用这两个位置发动，因此这两个位置的球员一定要速度快，没有速度是不可能顺利下底的。

左中前卫(LCM)同右前卫(RCM)作用很小，一般只起一个过渡作用，切记不要让这两个位置的人多拿球，得球后马上分给前锋或是边前卫，因为这两个位置是最容易丢球的。

后卫

这好像没什么好说的

三、进攻

方法看起来很多，其实大同小异，这里只介绍一种最为有效的战法。

后卫得球，马上传到边卫脚上，按[Z]键，这时相对应的边前卫会自动往前跑，等到其跑到同对手后卫平行线位置时，按[A]键将球大脚吊过去，对手后卫一般离你有一段距离，这时有两种选择：一是传给旁边的左右前锋，然后形成三前锋之间的配合，这在上面有所记述；二是加速跑下底，这时就会又分出两种选择，一是按[A]键起球，让左前锋争点，二是朝禁区方向跑小一段，按[R]键传低平球([S]键也可但[E]键效果更好)，前锋抢点射门。几种战法各有优劣，要因所选队伍和对手而异。

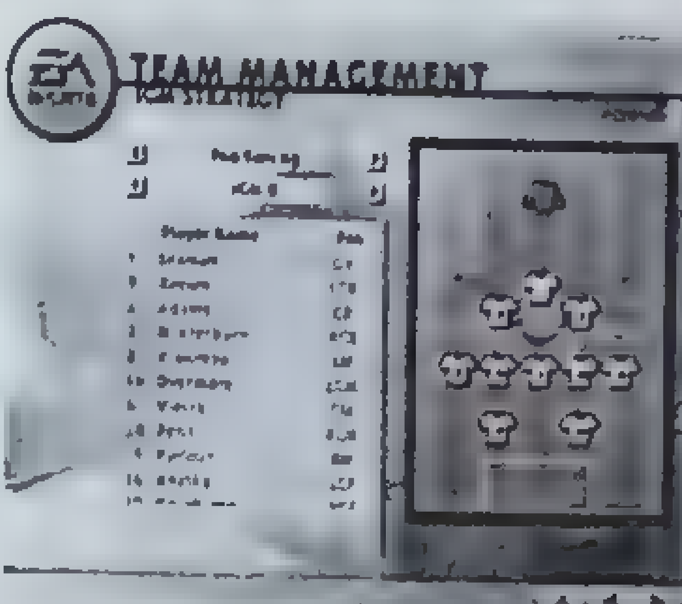
四、防守

防守的关键是学会切断对手的传球路线，这里的传球路线是指短传路线，一般在中场位置看见对手的一名队员带球奔跑，另一名队员在旁边等待接应，这时不要冲上去抢球，因为对手看见你冲上去就会很轻松地将球传出，所以在此时应做的是占住对手两名队员之间的传球路线，让他不能传球，然后等待自己的其他防守队员上来一同围抢。

防守的另一项是防守对手的过人，这其实也是相当简单的，如果对手用[Q]键跳起夹球过人，就用按[D]键将他切下，若对手用[Shift]键转身或是晃动过人，就按[A]键毫不留情地铲下他即可。

五、角球

角球是得分的绝好时机，这里将介绍三种最为简单实用的方法。前提是先按[E]键将发球位置选择设为光标选择方式。



第一种方法是按[A]键将球发到罚点球那一点的位置，最好能略微靠上或靠下一些，然后马上配合方向键按住[D]键，这时一般是中锋来头球破门。

第二种方法更为直接，便是直接按[A]键将球发到离开角球者距离最远的那一前锋头顶，这位前锋一般离球门只有两步之遥，运气好的话可以按住[D]键轻松头球破门。

最简单且实用的方法是按[D]键将球开到三前锋的前面，然后就狂按[F]键射门，就算没有抢到第一点，也很有可能从对手脚下抢下球马上射门，此为方法三。

六、任意球

任意球变化很多，并没有特别"甜"的点，只是几点建议。大家如果在对手禁区前尽量按[A]键开球越过对方后卫人墙然后由前锋插上找机会，若发球点在禁区两侧就直接按[A]键将球起到中锋前面，如果守门员不没收的话一般能冲顶破门，当然，发球点如果在对方禁区前沿就直接朝球门右上角或左上角招呼吧。



七、妙用[E]键

[E]键虽然也是短传，但同[S]键有着少许分别。[S]键是直接将球传到自己队员脚底下，虽然传的准确，但传球路线很容易被对手切断，这时[E]键传球就显示了它的优势，他一般都是传到队友几步之前的位置，对手想截是截不掉的，可它的缺点在于如果对手后方仍有防守球员的话一般都会传到对手脚下，因此应当适时选用[E]键或[S]键来传球。一般情况下仍建议用[S]进行短传，但如果是二打一或是对手后卫站位相当松散用[E]键就是最好的选择。

[E]键还有一个重要的作用就是射门([S]键也可但效果不如[E])，这种射门有时甚至比[D]键还可怕，守门员往往还没有做出动作球已经入网了，一般用在距离球门很近、守门员已经出击的情况下。这时如果用[D]键由于动作过大，也许还未射出，球已经落入对方门将手中，用[E]键则可以轻松将球插入对方球门死角，另外还相当适用于小角度射门，这种情况用[D]键回回都会被守门员扑出而用[E]键进球就很容易了，因此妙用[E]键会为自己争取到很多得分机会。

编辑/游骑兵

完全攻略下篇

古墓丽影Ⅲ

■文/朱晓恩

南太平洋群岛:沿海的小渔村

秘密地点:4个(一个是额外的)

在这一关你可以通过两条小道到达渔村,每条小道上都有相同的两个秘密、一个本身独有的秘密。如果你能够找到一条秘密小道,你也可以得到另一条小道上的第三个独有的秘密,也就是说这一关里你应取得总共四个秘密。如果你希望开始这场旅行了,我将告诉你该如何做

这一关开始时,你朝右走,游入环礁湖内。它下面有一块石头和一把走私船的钥匙(这对于你找到下面的秘密是至关重要的)。游上岸,取得药包,然后观察那些悬崖。跑跳到斜坡上,抓住其边缘向右摆动身体,直到你能够来到一个平坦的岩面上。跳到下一个平坦处,然后飞跃,抓住平台的边缘爬上去,这上面有秘密1:MP5的子弹。

现在道路出现了岔口。一条路沿着黄色斜坡的后面蜿蜒下去。另一条路是从一个小屋里开始的,在小屋里你可以使用走私船的钥匙来开启活板门。这条路是取得小岛上所有四个秘密的唯一的一条路。走有活板门的路线时需要沿着我准备先解说的另外一条路走一些回头路。如果你选择有活板门的那条路线,我将会告诉你什么时候该走回头路。

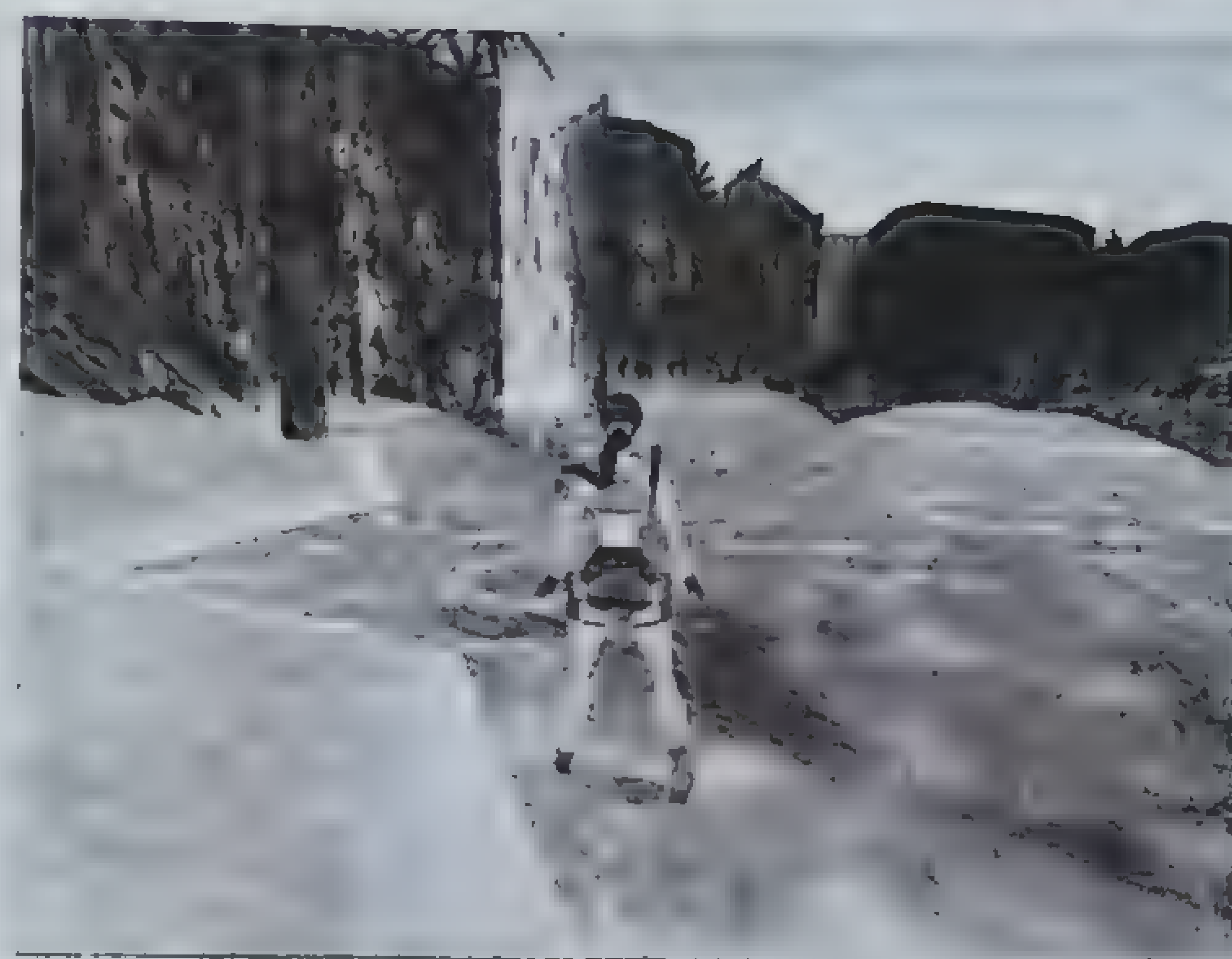
沿着黄色山脊后面的斜坡下滑。你不能往回爬上这个斜坡,因此有活板门的小路(以及接下来的秘密)将永远遥不可及,除非你重新开始游戏。朝着厚厚的灌木丛中行进,这里有一个土人隐藏其中。跑跳起,抓住沼泽上面的平台边缘爬上去,你将触动一个标枪机关,但只要你不要移动,它们不会击中你。当标枪过去后,奔跑并跳离这儿

你将从一个索桥下经过,并继续走到开口处,这里有更多的土人埋伏在这里爬到大树顶部,然后翻上一个平台。朝着沼泽相反的方向跳几次会得到一些子弹,。找到并沿着远离索桥的树枝前进。跑跳起抓住树枝,沿着它的另一个方向走你将会发现蟒蛇石1。在你上方隐藏的一个平台上有秘密2:一些弹药。滑到地面上,并朝着瀑布前进。



途径1:向下跳,取走存盘宝石,然后沿着小路走,直到你可以跳到瀑布后面,来到一片黑暗的地区内。在这个房间内你将发现蟒蛇石2。现在返回至出口,跳到斜坡上,慢慢走下去,使自己不至于跌下去。来到瀑布中间的平台上,爬上梯子。顺着通道,向上爬,抓住上面。杀死平台上的土人,然后飞跃,抓住下一个平台的边缘。

从这个平台上你将可以跳到靠近最后一块石头的下一个平台上。跃到火把旁边的拐角处,找到蟒蛇石3。你现在可以从平台上顺势滑下,并找到有三个狭槽的通道口。你需要将这三块蟒蛇石分别放人狭槽内,通向小渔村的人口将开启。



途径2:进入村庄,杀掉上面平台上的土人。更多的土人将从左边涌出。你应该取走一个药包和其中一个小屋内的火箭。左边的另一个土人将向你投出有毒的标枪。避开这些标枪,并迅速杀掉这个土人。沿着左边的小路前进,杀死在平台上的另一个土人后,转动轮子,这将开启右边的一条小路。返回至村庄里,消灭更多袭击并企图截住你的土人。沿着右边的小路进人一片新的开阔的地区。

土人们埋伏在小屋间,准备突袭你。在附近的平台上有一些子弹。在这些小屋中间是一条黑暗的小道。如果你点燃一个火折子,你将会发现一个秘密的洞穴。当你从这个洞里取走秘密3时提防向你袭击的土人。

现在朝着树上小屋行进,并爬上平台,搜索上面的小屋。小心提防出现的大批有毒标枪的土人狙击兵。记住标枪上的毒将慢慢侵蚀你的生命,甚至从击中你那一刻开始。转动小屋里的轮子,开启树上小屋下面的门。又出现一个土人,你应该让他见识一下正确的使枪方法。

从树上小屋的窗子跳到外面,跃至倾斜的屋顶上。当你脚一踏上屋顶上就接着再跳,抓住平台的边缘,附着在上面。然后爬人通道内,杀掉里面藏着的家伙后,继续沿着大厅前进。当你设法上到屋顶以便你可以触到上面的葡萄树的时候,小心地板上的洞。抓住葡萄藤,猴摆至另一端,然后向右转,来到十字路口前,选择左边的路。

在下一个小屋里你将发现一个按钮,按下它,栅栏将升起,你可以由此通过致命的火焰。这个陷阱非常危险,所以要非常快速准确的完成一切。当你按下第一个按钮后,转身,杀死土人,然后疾跑越过旋转的刀片,旋转轮子。现在你向后滑行,在掉到下面的斜坡前抓住轮子,悬在半空中。

在这个地区里有一只巨大的鳄鱼埋伏在水中,所以你必须立刻游到岸上以取得先机。顺着隧道来到这一关的终点。

另外的路线:穿过小屋里的活板门,跑步前进,从小屋的上部跳跃避开陷阱。爬至下一个洞穴的火把处,杀死向你掷标枪的土人。从附近的平台开始猴摆,直到你可以跳下来,爬到右边的绿色岩石上,向上爬至入口上方的拐角处,然后在上面猴摆至宝石处,小心下面水中的鳄鱼。

跳到斜坡上,顺势下滑,然后跃过底部的壕沟,来到对面的平台上。另一个狙击兵藏在上面高高的草丛中。跑跳起,抓住梯子,爬上去取走药包。吊在平台上面,向左摆动身体,取得存盘宝石后离开这个平台,朝巨墙处走去

你现在应该在索桥上(如果你选择另一条路线的话,它将出现在你的上方)。继续走向大房间,但是不要让自己暴露在阳光之下。找到开关并扳下它,以关闭标枪陷阱,这样你就可以接近通向村庄的瀑布。得到秘密4。

如果你不准备走回头路,而选择通向村庄的瀑布,那么你最后取得的秘密将是秘密2和藏在村庄里的秘密3。

既然你现在已经通过走私船的钥匙那条路线得到了额外的秘密,你可以决定是否是选择直接通向村庄的瀑布或是返回至索桥上,取得那3块蟒蛇石并由原路结束此关。如果你选择瀑布,你将在村庄里结束这一关,以下可以参考上面的途径2。

如果你选择取得那3块蟒蛇石和这关里的所有4个秘密,那么你就返回至索桥上,跳至右边的柱子上,然后跃到有第1块蟒蛇石的平台上,爬上有一些弹药和下一个秘密的隐藏平台。

以下可以参考上面的途径1。

南太平洋群岛:坠毁地点

秘密地点:3个

你必须使用地图来越过流动中的沼泽。在越过所有的危险地带时需要利用跑跳。当你最后一次跳跃,跳出沼泽之前,向左转,跳起,爬上一小片地,取得秘密1。从低拐角处跑跳,回到你先前准备做最后一次跳跃以跃出沼泽的地方。

在前方的雾里藏着一些岩石和一只非常危险的猛禽。杀死它之后,爬上岩石,来到下一个地区,在这里另一只猛禽将从左边袭击你。杀掉它之后,顺着右边的路走,

直到你来到一颗大树前。在树后有一条黑暗通道，里面有许多猛禽和相当多的有用的东西。扳下两个开关开启大门后退出

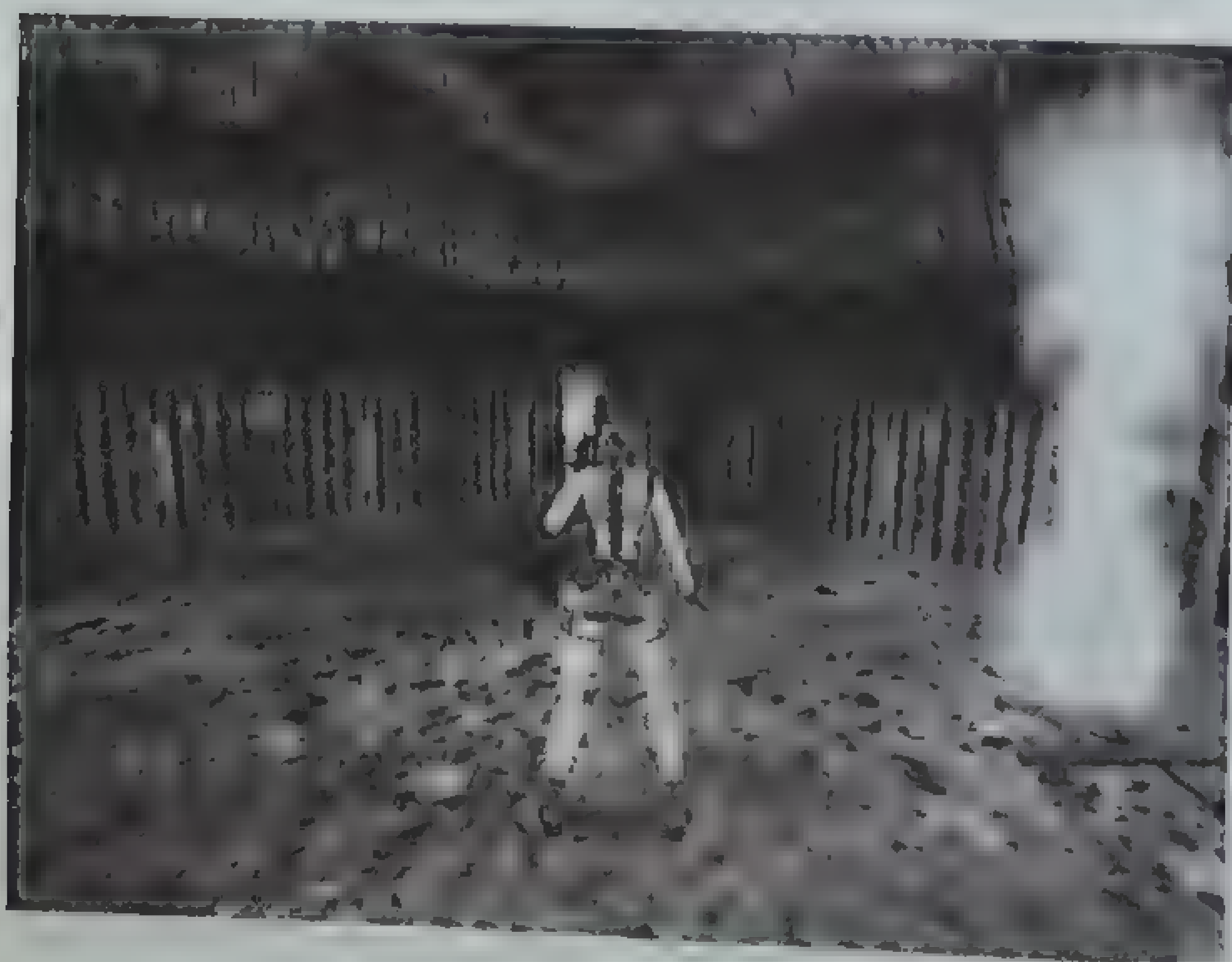
在接下来的开阔地带上浴生着许多的猛禽。选择瀑布右边的一条通道，向右绕过瀑布。爬上梯子，向后跳到斜坡上，然后跳到树枝上，瞄准猛禽扣动枪的扳击。击落的猛禽掉到下面的水里——对于水中的水虎鱼来说，这真是一顿美餐。向上跳，抓住高处的树枝，在树枝上小心行走至秘密2处。现在你可以跳到下面的水中，扳下开关。不要担心那些水虎鱼——它们还在吃你刚刚喂给它们吃的猛禽。

在下面的通道里到处都有猛禽。在你去一个堆满箱子、有许多开关的黑暗的房间的路上，杀死所有猛禽。来到这个房间后，每当你扳下一个开关，就会有许多猛禽冲入房间。爬到箱子上消灭它们(或将它们赶走)后，扳下下一个开关。当你扳下所有的所有的三个开关后，从箱子上跳到上面的平台上，这里你可以获得特克曼少尉的钥匙，同时消灭在上面等候的、准备伏击你的猛禽

由小路返回到飞机坠毁地附近。你以前没有完全杀死的猛禽将向你袭击。如果你在大厅里能让它们聚成一团的话你可以使用手榴弹将它们一举歼灭。找到飞机旁的[illegible]，随着它来到空地上方的了望台。附近有一些弹药，取走它们后，朝士兵走去。除非你向士兵先开枪，否则他们是非常友好的，所以不要在你有如此多的敌人的情况下再结仇

当你靠近士兵时，两只猛禽将袭击你，所以设法回到平台上。在你与T-Rex未来的战斗中，那些士兵和那些猛禽(如果你不杀它们的话)将会协助你。计划好你的作战策略，然后向下跳，朝着T-Rex的老巢前进，从巢穴中取得Bishop司令官的钥匙，但这也将引来T-Rex这个大家伙

你可以竭力与这个怪物搏斗，或者你将门打开，让猛禽和士兵来使她分心。不论采用哪种方法，朝这个地方的另一端的火把疾跑去，扳下开关，你可以接近第二个开关了。跑过去，扳下那个开关，打开出口，通过它你将可以离开，同时也将这一关开始部分你没有杀死的猛禽放进来。这未尝不是一件好事，猛禽将不会攻击你，而转而袭击T-Rex。即使你在这以前杀死了一切猛禽，这时也会有几只猛禽加入战斗



在[illegible]这个战区之前，找到树枝，从其下面的[illegible]台上跃起，抓住枝杈爬上去，找到[illegible]一个药包。然后跃至树上，接着跳到[illegible]平台上，取走[illegible]里的火折子。然后设法[illegible]飞机[illegible]

找到[illegible]地区的柱子，跳上去，抓住它的[illegible]，然后由此爬上树，猴摆上树干。继续摇摆至长树枝上，当视野移动至大画面上时往下跳。爬到墙的下面。向左摆动身体，直至进入一条爬行小道内

现在爬下岩石，面对着小壁橱，然后猴摆至一个大门前，从这里可以俯视到一个大房间。下面的平台上有一个开关，你需要扳下它以接近第二个开关。四处爬动，然后跳下去，抓住边缘，接着再爬，直到你来到有第二个开关的平台上。扳下它，然后返回至第一个开关处，再扳下它，以便使用第三个也就是最后一个开关。

现在你猴摆至死角旁边的墙上。转身爬到墙的底部，然后爬到梯子上，向后跳到隐藏的平台上，在这里你将发现第三个开关。扳下这个开关，然后跳回至梯子旁，爬到右上方的平台上。接着跑跳到大房间中心附近的斜坡上，当你下滑时抓住其边缘，向右摆动直到你能够向后跳至中心的圆柱上。然后跃起，猴摆，进入到有飞机的新地区内

跑跳起爬住树枝并爬上去，接着再跳到飞机上。走进去，杀死猛禽，使用驾驶员座舱内的钥匙打开电源。现在进入飞机的舱内，扳下开关，伸出机炮，瞄准与飞机外面的士兵搏斗的猛禽开火。同时在跨过小河的建筑物的墙上轰出一个洞。当确定没有危险后，你可以穿过墙上的洞结束这一关

南太平洋群岛:马杜布峡谷

秘密地点:3个



在这个刺激的(并且危险的)一关里准备好"与急流搏斗"。一旦你考虑好所有的步骤后，用桨划动皮船将不是太难了。在遇到急流前先在平静的水面上练习划船。同时记住逆桨行驶是你在船上最有效的办法。这也可以使你减速并帮助你拐过急转弯。

首先在起始点查看，解决掉那里聚居的蝙蝠以及住在树里的恶龙。在狭谷里的平台下有另一条龙，不要让它突击你。爬下柱子，然后跳到中心的大石头上。然后你朝岩石跳跃，抓住边缘。向右摆动身体，扳下开关，打开这关起始处的后门。你现在可以向左摆动身体，继续前进，但如果你想得到一些额外的弹药时，大胆的向后跳，从后面的斜坡跳至河中心的石头上，然后返回至起点。

如果你已返回至起点，就在悬垂处找到弹药。不要去与理会皮船，否则你将错失开始的两个秘密。返回至中间的岩石上，跃回至悬崖上，然后向左摆动身体。吊在悬崖边向下跳，抓住低处的平台的边缘。向上猴摆可以使你到狭谷的另一边去，但在这里你必须沿着岸边的小路行走。跳至倾斜的地方，在岩石里的一个洞穴旁的平坦的台上歇一下脚。

经过关闭的大门，向下跳至平台处。跳起后空翻越过剃刀草，然后爬入黑暗的爬行小道里。当你继续去取通道末端处的存盘宝石时，一条恶龙将袭击你，向你喷毒雾。在你出去的路上还需提防另一条向你喷毒雾的恶龙。

朝着楼梯走去，消灭任何你将遇到的敌人。按下按钮，开启关闭的大门，然后搜索大门上方的通道，找到左边的瀑布。在瀑布后面你将找到一些弹药，进而找到秘密1。猴摆至斜坡上方的平台。

滑下斜坡，然后跳起，抓住柱子。接着开始边跑边跳至中间的柱子，取得存盘宝石，然后朝着同一个方向前进。离开这个地区，跃起，抓紧悬崖的表面。悬在上面，爬到悬崖顶部，然后向右走。

从平台上向后跳至斜坡上，当你向下滑落时抓住斜坡的边缘。向右摆动身体，向下跳到月台上，搜查小室，找到秘密2。从月台跑跳回主道上。在半空中抓住岩石边缘，这样你可以蹲下来，避免把你漂亮的脑袋撞到岩石上。返回至你先前行走的小道上，然后继续寻找最后一个秘密。

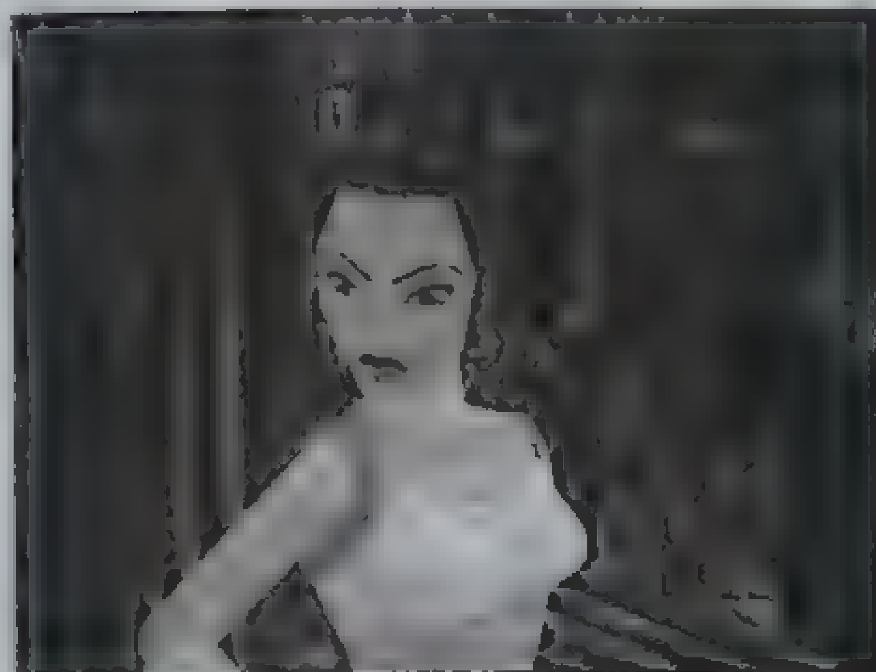
你将在一扇关闭的门后发现另一艘皮船。开启这扇门的开关在水下，在水里有一些丑陋的鳄鱼。杀死这些鳄鱼，潜入水中，扳下开关，开启大门，登上皮船练习一下划皮船。

当熟悉了各种动作后就划出那扇门。在经过第一段白色水域时逆桨以减速，将船朝右边的池塘内驶去。这个小礁湖内有一处很强的水流，但在你应该能够与其抗争一段时间。坚持到你驶入凹室内，并取得存盘宝石。

返回至河里，游过第一个瀑布，然后一直朝右走，躲过一处大岩石和一条航线。继续绕过拐弯处，在急流将你向右拉时。开始逆桨行驶，沿着航线走，以避开危险的刀片，然后划过下一个瀑布。小心左边的大岩石，逆桨行驶以保持你的速度，摆脱水流的控制。

当你朝着一个黑暗的洞穴前进时，保持逆桨行驶，沿着山洞向右走。避开各条航线，一直保持逆桨行驶，注意你的速度。当你穿过最后一条路线时，逆桨急转过一外拐角。现在向前划桨，朝着一个狭窄的裂口前进。当你作最后冲刺时，保持左行，避开一片片的剃刀草，然后顺着水流走。你最后将在一个大洞中停下来。

沿着洞内有白色瀑布的洞穴前进，然后划到瀑布后面，找到一块存盘宝石以及





岸边上有一些其它有用的东西，你可以迟些再去取。在这里你应该已经得到秘密3，你不用担心这一关是否还有其它秘密，这已经是最后一个。你也可以跳到瀑布上取走秘密乐钟以及岸边的那些物品，但我想你更希望得到存盘宝石。

现在沿着绿色通道划行，保持你与一条饥饿的鳄鱼间有一段距离，以便你中途被咬到之前能够离开皮船来到岸上。在安全的陆地上将鳄鱼杀死，然后游出洞穴。适时使用猴摆，避免被那燃烧的鬼脸烧着，然后跳到平台上，找到火箭发射器。

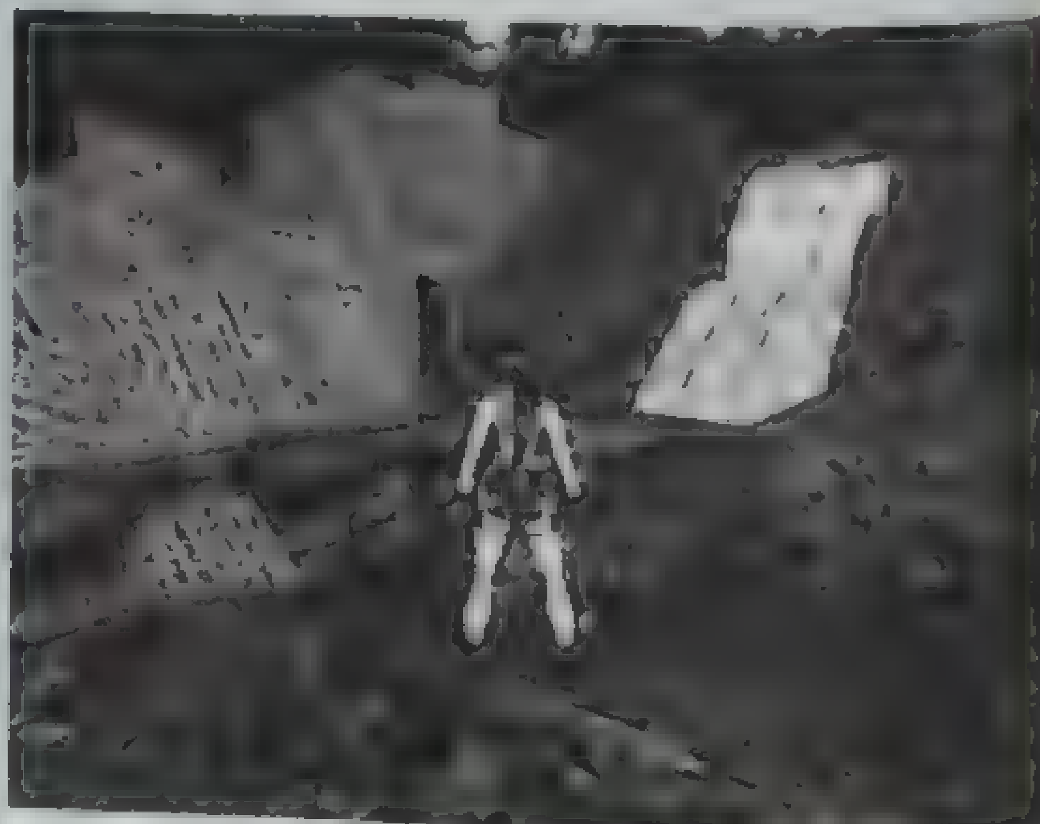
来到岩石上，顺着通道回至有白色瀑布的大洞内。跑跳到瀑布上取走弹药，然后游回至岸边，向上爬到左边的平台上。跳跃，抓住边缘，使用猴摆，向中间爬，直到你听见蝙蝠的声音。向左转，在墙上向下跳，从左边的岸上取走一些弹药。猴摆穿过小溪，在拐角处跳到斜坡上。跳到平台上，然后向后跳跃，抓住墙并爬上去。

当你出去后，找到右边的隧道并走进去。蹲下来避开朝你滚来的石头，让它们从你的头顶擦过。当你进入一个有走道的房间时，在走道走一小段路，然后后退，摆动身体越过火堆，在对面一端停下，以避免触动滚石机关。从大厅里的火焰上越过，避开迅速坠落下来的大石头。

回到河边，你边跑边跳至右边的一个平台上，爬入一条爬行小道。只要你通过这条窄道，你就可以站起来，跳至中间的平台上，然后跑跳至远处的平台上。找到滑坡并滑下去，来到低处的平台上，无风无险的跳到平台上面。

沿着有织纹的墙面往上爬，当你登上墙顶时小心一条从右边向你袭击的恶龙进入走廊，扳下开关，拉开插销，点亮一个火把，同时另一条恶龙将出现。设法回到你的皮船上，沿着漩涡行驶。竭力停留在漩涡的边缘，否则你将被卷入其底部，这样你可能会死的。

当你最近来到一个低处时你将发现水下的一个开关，它将打开出口，同时扔下两条凶恶的鳄鱼来陪你。如果你想离开这关，你必须立即爬出水面，并干掉它们。



南太平洋群岛:普那庙

秘密地点:1个

我们去南太平洋群岛的旅行中也包括了在普那庙里的一次小小的探险。当一群带着有毒吹箭的土人袭击你时，已标志着这一关的开始。迅速杀死他们，避开他们射出的有毒的吹箭。如果你被击中，在你尽可能消灭了更多的土人后再使用药包。朝着祭坛前进，找到领你去见最后的老怪的大门。暂时不要理会它，设法来到一个大房间，它里面有一条斜坡，斜坡上有大石头。

当你上楼时，更多的土人将袭击你。当你上至楼顶上后，将他们全部消灭掉，蹲下来，爬行进入下一个非常危险的房间。横过房间的旋转刀片让你难以前进。当刀片转到右边拐角处时，从上面的平台上跳起，疾跑，转身，此时你背对拐角，面朝房间。当刀片经过后，向上移动，扳下开关，当刀片旋转回来之前，返回至拐角的安全地带。

现在你需要迅速冲到房间的对面的尽头处。与刀片的轴线平等，然后越过一组刀片的缺口，然后疾跑至下一个拐角处。这样重复几次，扳下所有四个开关。你会发现先使你的脸朝向开关后，再完成以上动作会比较容易。因为这将节约你来到开关前并回到拐角处安全地带所花的宝贵的时间。

当你按下第四个按钮后，大门将打开。朝着大门前进，然后瞄准刀片转离左边时迅速穿过，取走存盘宝石。当你取得它后就地一滚，疾跑回大门处。

沿着斜坡顺势滑下，来到下一个房间里，这里有一个布满钉子的天花板，随时威胁我们的女主角的生命。如果你足够快的扳下三个开关，天花板将停止移动，不过拖出箱子也可达到同样目的，而且危险小得多。既然天花板已经停下来了，现在你可以腾出手来扳下所有开关，打开门然向下跳人洞内，来到有石头陷阱的大房间里。

扳下可以点亮灯但会关上门的开关。当大石头被放下并轰隆隆的朝你滚来时，迅速沿着通道疾跑。跑出大门后，向右转，朝存盘宝石处前进。在中间行走，否则地板将会崩塌，你最后将来到两个斜坡间的安全地带。如果你遗失了存盘宝石，你现在可以爬行回去取。

回到大厅，将会有一个土人从右边、另外两个从左边袭击你。开始爬上楼梯，当它转向时，你将能发现黑暗中上面有一个开口。从台阶上跳上墙，向左摆动身体，进入开口，取得秘密1。

最后，进入大门，并顺着斜坡下滑，进入老怪的房间。当你接近时普那将转身。当战斗开始时，保持移动。他只有在你静立时才会击中你。因为一被击中即会丧命，所以只要你一直四处跑动，你将不会有事。普那不会从他的椅子上站起来的，所以瞄准他将会是一件容易的事。不时普那会招来他的一些朋友来援助他。你应该首先解决掉他的朋友再对付普那。因为只要他的朋友还在与你搏斗，他就不会管你。最后当你杀死普那，你可以取走平台上的药包，并得到神像。

如果你按照我写的这个攻略顺序来玩这个游戏，此时你将会得到所有四个神像。打好包，准备你的南极洲之行。

南极洲:南极洲

秘密地点:3个

轻快地游下水开始你的最后一段探险。不要在水里停留过久，否则你的体温将开始下降。一个新出现的表将显示你还能在冰冷刺骨的水中呆多久。如果你想得到附近的弹药，你必须潜入水中去取。取到后，爬上岸，沿着海岸经过一幢锁上的房子。这一关最后一个秘密就在这个房子里，但你必须先取得钥匙才能进入。

跳入船附近的水中，迅速的游一阵子后，爬上一个结冰的平台上。然后游到船的方附近的陆地上，在这儿你可以开始攀登悬崖，找到上面的猴子玩的秋千。越过它，然后向下跳到平台上，找到船甲板上的一个洞，进入。当你进去后，在你同向机房的路上，你将不得不与一些愤怒的水手激战。



机器左边墙上的开关可以开启一扇活板门。跳人后继续沿着走廊前进，消灭掉袭击你的水手。当你来到下一个交叉点时，你将会看见左边的天花板有一个洞，通过它可以到船外面去。记住这一点，继续走向橙黄色的管道走去，杀死另一个水手后跳入活板门内。你一边与水手们激战一边朝窗子走去，在那里你将发现外面有一艘小型摩托艇。按下按钮，将它放入水中。

现在返回至天花板的洞里，爬上去，朝着船的尾部前进。当你来到甲板上朝右沿着悬崖走。你将看见悬崖上有一个开口，你可以跳进去，找到秘密1。然后回到船尾，跳入摩托艇上。这种船的性能尤胜于你在威尼斯的快速游艇。在船旁启动这艘小艇，经过悬崖，并顺着隧道道路过房子，然后当你抵达隧道里的平台处，你离开小艇。

点亮一个火折子，然后下滑，跃起抓住平台的边缘爬上去，找到爬行小道。向右走，找到秘密2：一个药包，然后沿着爬行小道回去，跳入水中。你取走下面的弹药后就回到你的小艇上。

将你的小艇人隧道的深处，来到它的开口处，这儿有一扇门。来到岸上，小心提防你遇到的敌人。猴摆穿过横木，朝右来到交叉点处，然后在小路中止处向下跳。沿着通道前进，一路上杀掉你遇见的看守以及他们的狗，当你来到有一个侧门的建筑物前停下来。按下墙上的按钮，向左离开，并绕着建筑物行走。

在拐角处有一个洞，你需要跳下去。向左边游至燃料阀旁立即离开。淌过水(此处不会有任何危险)来到梯子处，爬上去来到发电机房。这个房间是锁着的，所以你在它的外面顺着左边的小道前进。经过一些狗



舍，继续前进，你会遇到一群受雇暴徒以及一些讨厌的深坑陷阱。爬下桥，一阵枪战后，取走下面的弹药。然后回到你以前驶入从而到达燃料阀的那个洞里。

走进附近的洞里，杀死更多的看守，设法来到会猛然关上并企图杀死你的门前。在你迅速就地一滚经过这些门后，接着在你到楼上去取得撬棍的路上继续杀死一些坏蛋。返回至有一个通向阀的洞穴的地方，由原路返回至黑暗通道处。向上爬入凸起的建筑物里，扳下开关，用撬棍撬开大门。向下跳入，找到一张地图，上面将注明哪个阀需要调整以继续航行。

返回至发电机房，扳下开关启动机器，然后返回狗舍处，小心那些狗，然后进入建筑物。按下所有的三个按钮，从甲板上取走大门钥匙，然后由原路回到你停放摩托艇的猴子秋千处。走到你用撬棍撬开大门处，使用大门钥匙，并按下按钮。在你离开建筑物时许多看守将出现，准备好战斗。

回到小艇上，沿着通道前进。你将发现左边有一块陆地。停泊小艇，寻找一个右下方隐藏的壁橱，里面有房子的钥匙。跃回至小艇上，由原路设法回到这一关的起始处，也就是有房子的地方。使用钥匙取得秘密3；一些火折子和一块存盘宝石。

现在由水路回去，经过大门，当你发现一个小屋时游上岸，一路上你要与看守们搏斗。当你来到小屋门前的时候，你就可以退出这关了。

南极洲：高技术矿

秘密地点：3个

沿着大厅前进，向右奔跑穿过一扇扇大门，直到你第二次听到滴答声。转身找到一个打开的通道，走出去，你将第一次遇到手持喷火器的家伙。只要你不先攻击他们，他们对你不会有太明显的敌意，所以在他们首先向你开火之前不要向他们开枪。

来到第一个房间，这里有三辆矿车，打开控制室里的灯。消灭一些异形，注意即使他们已经死了，他们的毒气仍可能伤害到你。爬到控制室的顶部，摆动身体至梯子处。爬下梯子，在最低一级台阶上向后跳并在空中转身，抓住你身后的东西，走进小房间里取走秘密1。

回到前面的房间里，登上中间一辆矿车，沿着轨道作第一次旅行。保持加速，为下面的跳跃作准备。当你经过时撞击轨道开关，在车子完全停下后下车。

在钻孔机下爬行，找到左边墙上的裂口，然后向左走，杀死一个新的种类的异形，跳下走道，然后再跳到下一个低处的平台。在每一个裂口处尽量向前摆动你身体，直到你能够跳入下一个地区并改变方向。当你来到最下面一个裂口的左边，你停下来爬上一条通道，并向前移动。在通道里有许多敌人在等着你。你现在正朝一大块空地走去，一路上要小心。

一根新的撬棍放在一个金属平台上，更多的异形埋伏在这里。找到异形附近墙上的爬行小道，并调察一番。走向右边的岩石，然后跳至悬崖上，摆动身体至爬行小道，扳下里面的开关。它将开启下一个秘密的大门，而你一会儿将会走进去。

现在走上布满冰雪的斜坡，找到所有的平坦的地方，以便你可以离开这儿。走入通道，蹲下来，避开障碍物和机器。然后爬上斜坡，杀掉等候在顶部的异形。返回至矿车上，扳下轨道开关，以便你能够返回有其它矿车的主房间。使用撬棍撬开紧闭的大门，取得铅酸电池。

迅速向后侧行至你取得第一个秘密的地方。在这个地方有一扇新的大门现在正开启着，它将通向秘密2。返回至主房间，准备再次上车旅行。

登上后面的矿车，朝着左边的建筑物前进。提高你的速度，准备好一个大跨度的跳跃。在各式各样的障碍物前一定要蹲下，否则它们有可能会砍去我们的女主角的脑袋。当矿车暂停下来时，你跳下车，沿着通向低处的大厅的通道前进。杀掉所有袭击你的异形，然后继续前进，注意要搜查充满水气的走道下方的爬行小道。爬进去，杀死异形，在起重机旁的池塘里搜寻。绞盘起动器就在水底下，你必须在严寒的水中迅速的游动，否则在水里呆久了你会冻死的。

返回至中心的矿车房，最后一次坐上前面的矿车。当它停下后，你将处于一个起重机旁，吊起一个微型的潜水艇。你将电池装入适当的斜槽内，用你手中的绞盘起动器将潜水艇放入水中。你潜入水里，进入潜水艇中。你必须抵达下一个安全地区的表面，并沿着灯之间的路向右走。在你跳上陆地之前，你的健康可能会因为呆在水里太久而受损，必要时使用药包。



不要与持有喷火器的家伙正面起冲突。不要理会他们，跳到桥下的平台上，警惕你身后悄悄而至的异形们。在深坑内，你在平台间一直向后跳跃，直到你来到一个低处平台的拐角处，这里你将找到秘密3。沿着原路回到桥上，向上跃起，抓住边缘爬上去，走进一个小房子里，结束这关。

南极洲：提耐尔斯的失落之城

秘密地点：3个

来到失落之城后，从附近的梯子爬上去。扳动开关打开下面的门，跳到中央圆柱上得到存盘宝石。落地走进门从短厅的壁龛中得到 Uli key。在庭院的黑色壁炉处使用钥匙，开启下一区域。

在第一个开关附近的平台上有另一个开关。扳动开关，爬上进入建筑物，穿过斜厅，向下发现并扳动另一开关。你将能看到一排五个开关。扳下 1，2，5 开关进入断桥处的下一区域。那里有存盘宝石和大黄蜂在等待着你的到来。

爬上存盘宝石旁的平台，跳到桥上发现不可见的通向黄蜂巢的平台。跑跳到巢中取得秘密物品 1，小心不要掉到洞里去。回到桥上，跳过缺口，沿通道向右。离开时不要忘记取得左方的药包。

进入绿色通道，杀死所有遇到的敌人，来到有摇摆火炭罐的地方。穿过此处，不要被火烧着了。进入下一区域，朝左方的平台走去。杀死飞来的黄蜂，继续向前。在大厅的深处有一个开关，会召唤来三个新怪物。杀死它们，向前找到另一开关，开启外面的爬行小道。沿路利用柱子避开一些陷阱，进入这一新区域。

这一区域有许多开关，升起和下降各种平台。其中有一个定时开关通向下一个秘密。落到走道上发现左面墙上的开关。当你把门打开后，这个开关通向一个秘密。

扳动地面上的开关，爬上升起的平台。扳动上面的开关，再跳到另一个平台上，直到你能看到人口附近走道下的平台。朝平台走去，利用走道的底部进行猴摆。朝前走按下按钮，并离开。现在你回到走道，扳动秘密开关。

扳动开关后立刻跑回大厅，从走道跳下落到左方的平台上。小心地跳到地面上，跑进大厅，扳动另一开关，它打开一扇通向秘密物品且有时限的门。朝发光的圆柱跑去，跑上右边的楼梯，沿通道下到左边。回到有摇摆炭罐的地方，穿过桥。从右侧跳下，从悬崖滑到底部。进入一道还没有关上的门(该门有时限，动作要快)，里面有秘密物品 2，一个存盘宝石。扳动开关数次离开，回到有发光圆柱的房间。



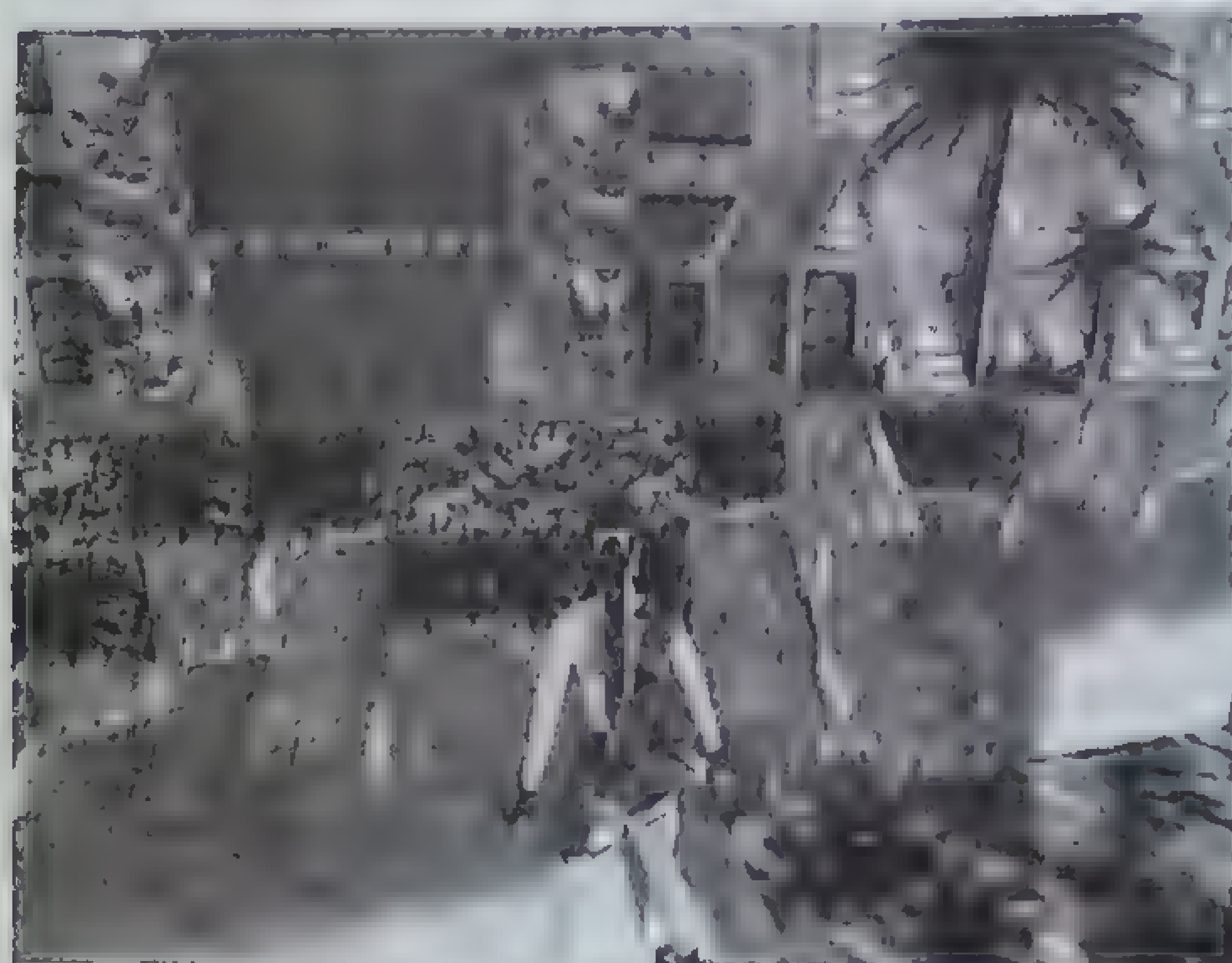
发光处是下面四个屋子的中心。每一个屋子有一个与四元素相关的谜题，解决后会得到一个面具。得到所有四个面具，在底下的雕像上使用会打开通向老怪的道路。地屋是最简单的，并且有本关的最后一个秘密物品。让我们从它开始。

进入满是流沙的地屋，沿屋子右侧前进。当通过右侧墙上的记号后，跳到实心的地面上。取得第一块海洋面具。小心此时天花板开始坠落。朝回走有些困难，地板不容易跳跃。沿墙上的平台跳跃，扳动通向最后秘密物品的开关。从墙角再跳到倾斜的平台上，离开此间屋子。

回到有摇摆炭罐的大厅，可以看到一石块。爬上它得到《古墓丽影 III》中最后的秘密，也是本关的秘密物品 3。现在回到光柱旁继续完成剩下的三间房子。

接下来进入水屋。尽量按刀片鱼游动的方向穿过鱼群以减少伤害。游到时钟时，向左方的凹室游去，喘口气，扳动一个开关。返回时钟处，穿过右方的洞，进入一新区域。扳动另一开关，打开一扇门，里面有海洋面具。得到面具，扳动另一开关，回到时钟旁。在左方的凹室做好深呼吸，跳进时钟下面的洞。水流将你带进一个浅水道，离开此处。

风屋只是一个讨厌的迷宫。朝右走，再转左，再朝右，再转左来到十字路口。朝右方成角的通道走。在第一个路口朝左直到看到右方的水晶。在水晶处朝左，沿大厅走到下一个交叉处。朝右进入更大的厅。朝左方的斜坡走，在平台之间交叉跳跃引



发圆木陷阱 朝另一头走去得到海洋面具。

进入火屋，眼前的景象使我想起《古墓丽影》的 Midas 那一关。不过这次要简单些。查看一下头顶的地图，它显示该区域的布局。准备好跳跃过一些石块。本区域有一些忽隐忽现的平台，由燃烧着的龙头形成。你的目标是有开关的那个平台，它可以让你得到最后一块海洋面具（假设读者按笔者所写的顺序进行游戏）。如果情况危急时，你可以悬挂在平台下，这会比较安全。但是爬上平台并及时跳到另一个平台上是很困难的。

回到低处的房子，将四块面具放到雕像上。在水池屋中取得最后的 Uli Key。打开通向陨石坑的大厅。

南极洲:陨石坑

秘密地点:无

当你发现最终老怪的秘密后，它并不难对付。它最强力的武器是它的死亡射线(Death Ray)。

死亡射线可以立刻毫无疑问地杀死你，并且它不会射失。所以秘诀是不能让老怪发射死亡射线，并且保持流星在你和老怪之间。因此你要保持与老怪的距离，在老怪的对面绕着它跑，并保持射击。

要杀死老怪你需要收集齐屋中的四块流星碎片。你必须打晕老怪以取得碎片。一直向老怪射击，直到它晕倒，取得一块碎片，然后再射击。要记住去取离你最近的，离老怪远的，在流星对面的那块碎片

老怪一般沿屋子做逆时针方向运动。所以当你取得碎片后，退出壁橱时要面朝右方。收齐碎片后，流星会聚成池。然后你才能对老怪有真正的杀伤，解决它！

现在就简单多了。爬上梯子，到顶部穿过人脸雕刻，跳下，后空翻到雕像的手臂上。跳上中间的平台，沿路向左。来到洞穴的高处，荡摆到另一平台。跳到岩石状平台上，爬上走出去。从雪坡滑下，向右转

沿路杀死阻挡你的一切人物，按下墙上的按钮。朝大门走去，看到飞来的直升飞机，登上飞机结束此关。

《古墓丽影Ⅲ》劳拉历险记就此结束。新的冒险还在等着劳拉，我们期待《古墓丽影Ⅳ》的到来！

隐藏关:所有的圣地

只有在你取得所有 59 个隐藏物品后（或作用秘技）才能进入隐藏关 在最后一关存盘，然后进入这最考验你耐力的关卡 你将会进入此关卡，你没有任何装备，且要保持满血 小心了！

开始时爬上金属平台，朝中央建筑走去 进行一次跑跳来到斜坡上，取得火折子后跳到中央平台。荡摆攀到教堂天花板上，跳下！在跳下前要保持满血！在落地处取得药包，补充一下。从紫色平台取得另一个火折子，朝书架上的通道走去。

书架上的壁橱里有一个开关。扳动开关后跳到地面上，再爬跳到中央建筑上，做一次跑跳，抓住金属平台，向左摇摆到高处一个壁橱里，扳动里面的开关。会打开地面上的大厅门。朝大厅走去，跑到尽头的开关处，地板会随之跌落。扳动开关后，用猴子摆回到主房间。回到书架上，抓住金属平台，向左荡摆到尽头。松手并立刻抓住。爬上另一头小区域，然后攀上滑索

取得 Vault Key，从斜坡滑下。当可以安全着陆时跳落。爬到柱子上面的地方，从另一面下来看到一扇开着的门。用猴子摆通过，一旦身上着火，立刻跳到水里，扑灭火。游过活塞，按下按钮，取得右方平台上的药包

爬上梯子。做一个翻滚并抓住边缘（不要跳下）来引发地上的活门。跳过洞，朝拱顶走去。用钥匙打开门。在跳入水前向壁炉射击。当你浮上水面时同发现一条守卫狗和它的主人。杀之，查看这最后区域。朝物品走去结束此隐藏关。

注：本文基于 Mark Smith 攻略原作翻译整理。

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的“尖端 100”，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。[互联网网址 http://www.worldcharts.com/gindex.html]

符号说明：* 新上榜 ^ 名次上升 - 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2 版 {reg} 注册版另　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

1999 年 1 月 18 日第 3 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	8	1	Half - Life	Valve/Sierra	半条命
2	2	41	1	Starcraft {!}	Blizzard	星际争霸
3	6^	3	3	Baldur's Gate {!}	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
4	4	38	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
5	3	11	1	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
6	5	10	5	Railroad Tycoon 2 {!}	PopTop/G.O.D.	铁路大亨Ⅱ
7	8^	34	2	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界
8	7	68	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
9	12^	6	9	Thief (The Dark Project) {!}	Looking Glass/Eidos	盗贼:暗黑计划
10	9	57	1	Quake 2/Add - on {!}	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
11	10	12	10	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	神通鬼大
12	13^	15	5	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	恺撒大帝Ⅲ
13	11	16	4	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {!}	Electronic Arts	极品飞车Ⅲ
14	14	8	10	Fifa 99	EA Sports	FIFA99
15	19^	7	15	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒Ⅱ
16	17^	8	15	Settlers 3	Blue Byte	拓荒者Ⅲ
17	18^	29	7	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
18	16	10	15	SiN	Ritual/Activision	原罪
19	15	13	12	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	升刚
20	20	21	7	Rainbow Six	Red Storm	彩虹六号
21	23^	9	20	Carmageddon 2 {!}	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手
22	24^	8	22	Tomb Raider 3	Core/Eidos	古墓丽影Ⅲ
23	21	65	3	Age of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
24	22	8	16	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	帝国时代:罗马的兴起
25	26^	62	7	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	侠盗猎车手
26	30^	6	26	Return to Krondor {!}	Sierra	重返克朗多
27	32^	113	2	Heroes of Might & Magic 2/add - on	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅱ/资料片
28	28	38	9	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	巫师之怒/阿洛德斯:神秘封缄
29	31^	112	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主Ⅱ
30	25	8	22	Populous (The Beginning) {!}	Bullfrog/Electronic Arts	上帝也疯狂Ⅲ
31	34^	10	31	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
32	27	16	20	NHL 99	EA Sports	NHL 冰球 99
33	29	21	10	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
34	33	61	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄Ⅲ猴岛的诅咒
35	39^	5	35	Gangsters	Hothouse/Eidos	教父
36	41^	6	36	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	战锤 40000
37	40^	29	7	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	盟军敢死队
38	37	35	30	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明金版
39	35	66	17	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义
40	36	66	4	Fallout	Interplay	异尘余生
41	38	10	34	Vegas Games 2000	3DO	Vegas 游戏集 2000
42	44^	106	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
43	42	31	9	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	天旋地转:自由空间
44	48^	5	44	Falcon 4.0 {!}	MicroProse	捍卫雄鹰Ⅳ

45	45	69	10	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	黑暗王朝:未来战争
46	49˄	19	19	Dune 2000 (!)	Westwood/Virgin	沙丘 2000
47	43	44	4	Battlezone	Activision	终极战区
48	46	77	4	X-Com 3 (Apocalypse) (!)	Mythos/MicroProse	幽浮III启示录
49	54˄	7	49	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	血祭II
50	58˄	5	50	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	星球大战:侠盗中队
51	47	21	30	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	–
52	50	60	16	Blade Runner (!)	Westwood/Virgin	银翼杀手
53	52	150	1	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	文明II/幻想世界
54	53	10	53	Delta Force	NovaLogic	三角洲部队
55	51	80	25	Links OS/2 (O)	Access/Stardock	名流高尔夫 OS/2 版
56	59˄	3	56	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	英雄传奇V巨龙之火
57	61˄	65	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情
58	60˄	4	58	WWII Fighters	Jane's/Electronic Arts	二战名机
59	55	29	12	Mech Commander	FASA/MicroProse	装甲指挥官
60	63˄	51	8	Gag	Auric Vision	–
61	56	129	1	Quake/add-on	Id/GT	雷神之锤/资料片
62	68˄	112	1	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	红色警报/资料片
63	96★	2	63	Myth 2 (Soulblighter) (!)	Bungie	神话II
64	69˄	7	64	NBA Live 99	EA Sports/Electronic Arts	NBA 职篮 99
65	74˄	41	32	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	战锤:黑暗启示录
66	62	60	14	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	神话:堕落之神
67	57	12	36	Links LS 1999	Access	名流高尔夫大师 1999
68	66	66	6	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) (!)	LucasArts	死星战将II杰迪骑士/资料片
69	65	46	41	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	钢球
70	70	10	69	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	骑士与商人
71	64	38	28	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO	巡回汽车冠军赛
72	67	56	7	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	银河飞将V世纪的预言
73	71	19	39	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	–
74	83˄	2	74	Starsiege Tribes	Sierra	–
75	73	63	18	Riven (The Sequel To Myst) (!)	Cyan/Red Orb	星空断层
76	72	81	1	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者
77	75	60	34	Championship Manager 97/98	Eidos	足球经纪人 97/98
78	77	42	11	Star Wars/Supremacy (Rebellion) (!)	LucasArts	星际叛乱
79	81˄	38	11	Forsaken (!)	Probe/Acclaim	浩劫余生
80	89˄	2	80	Dark Vengeance	GT	黑暗复仇
81	82˄	97	9	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	魔法风云会/资料片
82	79	53	29	I-War/Independence War	Ocean	独立战争
83	80	108	10	Trials of Battle (O)	Shadowsoft/Stardock	战争游戏
84	99˄	2	84	Redguard	Bethesda	红衣卫士
85	92˄	3	85	Uprising 2 (Lead and Destroy)	3DO	起义II领导与毁灭
86	76	60	7	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	98 世界杯之路
87	88˄	164	11	Stars! 2	Star Crosses/Empire	星际II
88	78	67	19	Ultima Online/Second Age (!)	Origin/Electronic Arts	网络创世纪/第二纪
89	84	75	12	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes) (!)	SSG/Red Orb	战神III英雄王朝/资料片
90	90	59	28	F1 Racing Simulation	Ubi	F1 大赛
91	91	7	81	European Air War	MicroProse/Hasbro	欧洲空战风云
92	86	64	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅II
93	85	15	54	Axis & Allies	Hasbro	轴心国与同盟国
94	98˄	4	84	Speed Busters (American Highways)	UbiSoft	霹雳飙车
95	–˄	6	87	FireTeam	Multitude	–
96	–˄	4	91	King's Quest (Mask of Eternity)	Sierra	国王密使VIII永恒的面具
97	87	62	21	Entrepreneur (!)	Stardock	企业家
98	94	141	2	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	毁灭公爵/资料片
99	95	18	44	Motocross Madness	Rainbow/Microsoft	狂野摩托
100	–˄	2	97	Combat Flight Simulator	Microsoft	战斗飞行模拟

读者问卷调查

1999 · 02

您的参与是对我们最大的支持

个人资料

姓名________ 年龄________ 性别________

地址________________________________

________________________ 邮编________

读者评刊

1. 本期您最欣赏的文章：________________
2. 本期您最不欣赏的文章：________________
3. 本期您最喜欢的彩页：________________
4. 请您为各栏目打分(⑤很好,④不坏,③一般,②不好,①糟糕)

新闻报道	⑤ ④ ③ ② ①
上市烽火	⑤ ④ ③ ② ①
流星时空	⑤ ④ ③ ② ①
佳作赏析	⑤ ④ ③ ② ①
攻略手记	⑤ ④ ③ ② ①
秘技档案	⑤ ④ ③ ② ①
排行榜	⑤ ④ ③ ② ①
特别企划	⑤ ④ ③ ② ①
阶梯教室	⑤ ④ ③ ② ①
硬件兵工厂	⑤ ④ ③ ② ①
PC 工具箱	⑤ ④ ③ ② ①
网络港口	⑤ ④ ③ ② ①
编程研究	⑤ ④ ③ ② ①
文渊阁	⑤ ④ ③ ② ①
镜花园	⑤ ④ ③ ② ①
编读往来	⑤ ④ ③ ② ①

点将榜投票

您最喜爱的游戏：1.________________

2.________________

3.________________

4.________________

游戏点评

游戏名称：________________

点评内容：________________

____

____

镜花园投票

您认为本期最佳作品是：________________

留言板

____

____

____

____

____

____

广告意见征答

1. 您想通过本刊了解哪些产品的最新市场价格？

□品牌机　□硬件　□外设　□应用软件

□多媒体软件　□游戏软件

2. 您最感兴趣的厂商或代理商是(例举 1 个)：

①游戏类：________________

②应用软件类：________________

③多媒体软件类：________________

④硬件及外设类：________________

3. 本期您最欣赏的广告是：________________
4. 有话要说：________________

____

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：

100037 北京 813 信箱《问卷调查》收

本刊读者服务部

正版“100”——5 张光盘 100 元,邮费 10 元

专辑教育类	《[illegible]》多媒体小说(中英文)	[illegible]	[illegible]
电脑启动引	《[illegible]》多媒体小说(中英文)	[illegible]	室内装饰装潢设计
电脑入门 2	《[illegible]》多媒体小说(中英文)	[illegible]	中国园林艺术
多媒体[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
轻松漫游 INTERNET	[illegible]	[illegible]	[illegible]
JAVA 入门与提高	[illegible]	[illegible]	[illegible]
跟我学用 Word97 中文版	[illegible]	[illegible]	[illegible]
图形图像大世界	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3D STUDIO4.0 - 三维动画速成(专业版)	[illegible]教育类	[illegible]	[illegible]
轻松学会 COREL DRAW8.0(中英文)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
学文字处理专家 WORD7.0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
精通 PhotoShop4(中文版)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
图做简报专家 POWERPOINT7.0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
跟我学用 EXCEL97 中文版	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3DS MAX2 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
计算机基础知识[illegible]速成	[illegible]	[illegible]	[illegible]
计算机等级考试(1)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WIN98 中文版[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
实战 3DS MAX	鲸的世界	[illegible]的下一个战士 II	[illegible]
WIN98 快速入门	[illegible]的木偶戏	银河[illegible]者 II 3张	现代摩托车精品荟萃
电脑美术设计教程	西游记 2张	[illegible]城市大制作	汽车世界
精通 PhotoShop5.0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
网上行	[illegible]	[illegible]	[illegible]
自学 Windows98 中文版	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Macromedia Authorware4 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
多媒体教程	[illegible]世界	[illegible]	[illegible]
"手把手"教学软件——PhotoShop4	[illegible]	[illegible] 2张	[illegible]
"手把手"教学软件——AUTO CAD R13	[illegible]	[illegible] 2张	[illegible]
三维立体画大全	小学[illegible]	[illegible]	[illegible](中英文)
软硬件一点通	[illegible]——高一 英语(下)	[illegible]	[illegible](中英文)
精通 Authorware3.5 篇	[illegible]——高一 数学(下)	[illegible]2	[illegible](中英文)
精通 PhotoShop& Windows'95 篇	[illegible]——高一 化学(下)	[illegible]100[illegible]	[illegible](中英文)
PhotoShop 专家指导	[illegible]——高一 物理(下)	世界风暴 1	[illegible](中英文)
VBScript [illegible]	[illegible]——高一 语文(下)	世界风暴 2	[illegible](中英文)
MIDI 技术与 MIDI 音乐制作	青年[illegible]	[illegible]	[illegible](中英文)
[illegible]人网	我的第一本[illegible]画册	[illegible]	三国演义(中英文)
实战 Windows NT4.0	怎样写好作文(小学低年级篇)	[illegible]	[illegible](中英文)
走进 COREL DRAW	怎样写好作文(小学高年级篇)	[illegible]	《多媒体世界》93-97 年珍藏版光盘
电脑合家欢	怎样写好作文(初中低年级篇)	四通中[illegible]典 ver1.1	《多媒体世界》配套光盘(98 年 1、2 期)
中文 WIN95 用法详解与实例	怎样写好作文(高中[illegible]篇)	[illegible]	[illegible]
用多媒体学 Visual FoxPro	初二、三物理同步学 2张	习作之星	[illegible]
用多媒体学 Visual Basic	初中化学同步学	华建电子词典 2.0	[illegible]
用多媒体学 Delphi	初一、二、三语文同步学 3张	网络时代(1)	气象的奥秘
用多媒体学 Visual C++	初一、二、三数学同步学 3张	素材库	[illegible]
用多媒体学 Borland C++	游戏类	动画素材大全(1)、(2)、(3) 3张	人体奥秘
用多媒体学 Turbo C	通关圣手 GAME KEY98	电脑美术图库(1)、(2) 2张	钢琴入门
用多媒体学 SQL Server	蜀山剑侠传	世界风光素材库	[illegible]
用多媒体学 Access	[illegible]	世界建筑图库	[illegible]
全国计算机等级考试教程(一级 B)	云霄飞车	中国古代建筑素材—颐和园·北海	[illegible]
全国计算机等级考试教程(一级 DOS 版)	世界棋王	中国古代建筑素材—故宫	[illegible]
多媒体教育软件	TOP100	中国古代建筑素材[illegible]	[illegible]
全国公务员考试	游戏工厂	中国民族装饰纹样素材[illegible]	[illegible]
妙手点播 3DMAX	水上狂飙	中国民族装饰纹样素材—广西织锦	[illegible]
英语(外语)学习类	国际冠军拉力赛	田野中的世界	光盘图书 1—[illegible](共 53 册)
大嘴英语	齐天大圣	世界城市雕塑艺术图库	光盘图书 2—100 与 Windows(共 38 册)
365 天轻松英语(春季版)	水浒传·聚义篇	文化艺术类	光盘图书 3—网络与多媒体(共 45 册)
365 天轻松英语(夏季版)	汉楚战争	世界美术名作赏析(一)(二) 2张	光盘图书 4—[illegible]与维护(共 40 册)
365 天轻松英语(秋冬季版)	雷神之锤	中外[illegible]艺术[illegible]	光盘图书 5—数据库(共 41 册)
英语漫画通(1)、(2)、(3) 3张	人虫[illegible]	世界名家名曲赏析 2张	光盘图书 6—计算机语言(共 46 册)
中小学生日用英语	终极毁灭战士	中国摄影艺术作品精选	本草[illegible]
电影风暴(简爱) 2张	龙剑客(1)、(2) 2张	世界文化遗产——故宫	人体[illegible]
电影风暴(飘) 6张	喷气战斗机 2	苏州园林	家庭[illegible]小[illegible]
电影风暴(茶花女) 2张	自由赛车	布达拉宫	《读者》200 期 1张
电影风暴(一夜风流) 2张	98 游戏宝典(1)、(2) 2张	国外现代家居装饰	[illegible]
电影风暴(魂断蓝桥) 2张	洲际风暴 2张	国外最新[illegible]	海外文摘(1984-1990 年)
电影风暴(卡萨布兰卡) 2张	地道战	卢浮宫艺术赏析·雕塑	海外文摘(1991-1997 年)
《茶花女》多媒体小说(中英文)	[illegible]游戏大全	中国美术全集(书目)	用多媒体学[illegible]
《双城记》多媒体小说(中英文)	[illegible]传	中国古代诗词风韵	[illegible]光盘

邮购地址 北京市 813 信箱捷径电脑公司　电话 68520836　联系人:李文东　邮编:100037

销售地址:北京市海淀区阜成路 8 号西边平房北京商学院对面 121 车站旁

迁址声明:本公司销售部迁至海淀区阜城路 8 号西边平房北京商学院对面

本刊读者服务部

*代表推荐软件

凡来本店购买软件者不论购货多少全部赠送本刊 96 年合订本(下),邮购免赠

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
新天地互动多媒体		三国英雄传	60	[illegible]	140	高尔夫 99	140
古墓丽影 II*	140	电子艺界		百战天虫 2	130	以色列空军	150
[illegible](中文版)*	140	[illegible]	150	其它		NBA99	140
银翼杀手*	190	银河飞将 V(3CD)*	230	[illegible] II*	190	摩托英豪 II*	140
[illegible] II [illegible]守护神*	160	异形	150	水浒[illegible]篇	48	古墓丽影 III*	140
沙丘 2000*	140	绝地风暴 I	120	星际争霸(中文版)*	150	魔法大[illegible]	110
神话-[illegible]落之神*	110	绝地风暴 I 终极版	130	侠客英雄传 3*	90	探宝奇兵 2	130
双子星传奇 2*	68	绝地风暴 II*	160	炎龙骑士团外传	90	骑士与商人	140
死亡地带	100	极品飞车 III	150	仙剑奇侠传 98*	130	象棋武林榜	60
智冠		长弓阿帕奇	150	阿猫阿狗*	120	FIFA99*	140
少年[illegible]传	49	纽约大劫案	80	钢铁[illegible] 2	110	古文明霸王传(2CD)	98
金庸群侠传	60	地下城守护者中文版	140	战国风云	49	七年战争+反抗	98
暗棋总动员	60	野兽与乡巴佬	150	战神 III	140	明星之梦	98
轩辕圣战录	60	长弓阿帕奇 II	150	教育工具类		美少女梦工厂 III*	90
神奇传说	60	98 世界杯决战法兰西	120	KV300	150	大富翁 IV*	120
沙拉那之剑	60	创世纪全集	140	VRV 杀毒套装(特价)	100	装甲指挥官*	140
勇者斗狂神	60	第三波		金山词霸 III	48	深入地心	60
神雕侠侣*	60	龙剑客 II*	140	电脑急救专家	120	预售游戏	
超时空英雄传说 II	60	摩天大楼	120	听力超人	120	超级特警	110
蜀汉英雄传	60	街霸快打旋风 I	80	东方快车 2000	48	失落的传说(中文版)	140
魔法军团	60	街霸快打旋风 II*	100	畅通无阻	120	剑魂	140
天龙八部	60	[illegible]超人*	90	游戏工具书(邮购加 2 元/本邮费)		超级特警:[illegible]小组 2	110
恐龙动物园	49	第七军团	120	杏花宝典/昙花宝典	各 18	伊甸风暴	100
[illegible]	49	[illegible]	100	樱花宝典/桂花宝典	各 18	星际神鹰	140
绝地任务	80	般若魔界*	100	茶花宝典/芦花宝典	各 18	生化风暴 2:联合战争	110
霹雳幽灵箭	80	光谱		梨花宝典/葵花宝典	各 18	上海大富翁	60
北方密使	80	魔幻天下	100	莲花宝典/菊花宝典	各 18	蚯蚓战士	49
三国演义 II	80	坦克大决战	49	梅花宝典/兰花宝典	各 18	马雅探险	49
风云(双 CD)*	60	象棋大师 3	80	桃花宝典	18	富贵列车	80
三国群英传*	60	富甲天下 II	80	本刊 96 合订本(下)特价	10	虚幻世界	140
刘备传*	80	UBI		本刊 97 合订本(下)特价	10	摩纳哥大奖赛	140
少女魔法师*	80	魔法门 IV*	160	本刊 98 增刊	19	母巢之战	140
战国美少女*	60	特警雄鹰	150	游戏之王	28	半条命	140
攻克总司令	60	玩具兵大战	150	电脑游戏指南	26	[illegible]	110
时空[illegible]	60	红线飙车*	140	最新游戏		机甲总动员 II	90
幻世录	60	起义	140	生死之间 II	90	世纪战略	90
决战中国象棋	60	英雄无敌 II*	90	校园水浒传	60	卡车也疯狂	120

老货车软件精品

邮购老货车软件每套加 5 元邮费

经典收藏宝库 2 合 1 系列

仅售 80 元/套

摩托英豪+模拟公园	摩托英豪+天旋地球反击战	摩托英豪+魔兽争霸 2	摩托英豪+飞狼大战卡曼契
摩托英豪+炎龙骑士团 2	摩托英豪+玫瑰纹身 2	飞狼大战卡曼契+玫瑰纹身	飞狼大战卡曼契+极品飞车 2
飞狼大战卡曼契+魔兽争霸 2	飞狼大战卡曼契+模拟公园	极品飞车 2+魔兽争霸 2	极品飞车+炎龙骑士团 2
极品飞车 2+模拟公园	极品飞车 2+天旋地球反击战	摩托英豪+[illegible](特价)	70 元

精典合集　暗黑破坏神+地狱火　160 元　精品游戏三合一——FIFA96+傲气雄鹰+陆空战将　85 元

战国风云+帝国霸业+风云+起义+金庸[illegible]　180 元

老鸟是怎样炼成的(7CD)——大富翁 III+[illegible]+[illegible]战记+圣域争霸+烽火连天+游戏修改大师　140 元

铁血惊鸿(4 合 1)——命令与征服(金版)+大富翁 III+铁甲风暴+抗日　190 元

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
北京松岗		主题公园	40	摩托英豪(特价)	40	黑暗王座 I	33
无限飞行	20	暗日	40	其它		天惑	38
F22 雷霆战机	20	无悔十字军 II	40	铁甲风暴	20	剑侠情缘(2CD)	35
侏罗纪圣战	20	NBA97	40	抗日-地雷战(2CD)	40	超时空战将	30
生化悍将 II(2CD)	40	基因战争	40	大富翁 3	20	魔兽争霸 II	68
飞狼大战卡曼契(2CD)	40	天禁地球反击战(2CD)	60	命令与征服金版(2CD)	40	世界足球'98	60
电子艺界		银河飞将 IV(6CD)	98	时空游侠	50	炎龙骑士团 II	50
极品飞车 2	60	玫瑰纹身	60	洲际风暴(2CD)	40	97 赛手	50

北
西三环航天桥
北京商学院
阜成路
东
121 车站(西 环)
捷径公司

电话:68520836　联系人:李文东　邮编:100037

邮购地址 北京市 813 信箱捷径电脑公司

销售地址·北京市海淀区阜成路 8 号西侧平房北京商学院对面 121 车站旁

凡一次购货满 300 元者奖励本刊 96、97 年合订本(下册)各 1 本



新年快乐！



兔年行大运！

万事如意！

事业发达！

龙马精神！

身体健康！



财运亨通！

合家欢乐！

恭贺新春！

大吉大利大富贵！

特别推荐

名称：《终极战区》
（又名：战争地带）
语言：中文
上市：1999年2月10日
零售价：99元
特色：1、可支持绝大多数的3D加速卡
2、可任意切换第一、二、三视角进行游戏
3、低价位
4、……举不胜举

哇！哇！奖品多多！
快快填妥以下表格并贴于信封背面
寄往金仕达多媒体有限公司上海总部！
可口"大餐"等你品尝！
本期"大餐"《终极战区》
（中文版，共计五套，精美海报十份）
获奖名单见99年4月号"巴布大酒店"

地址：上海市国权路525号夏华科技楼二楼
"金仕达多媒体有限公司"巴布先生收
邮政编码 200433
来信截止日期1999年2月31日，以到信日为准

姓名：	年龄：
E-Mail：	
联系地址：	
电话：	邮编：

过年了，祝愿大家过个开开心心的快乐年！本期不设问答，只要填妥表格寄回就有机会参加抽奖。

98年12月号幸运儿

刘振德（江苏） 孔毅（安徽） 蔡阳（河北）
叶凯（广东） 王钦冉（山东）



参展邀请

'99 第七届北京家用电脑及软件展览会





重要启示： 本届展览会由于不可抗拒的因素延期到二月四日至八日在中国国际展览中心举行。原赠票在此期间继续有效。

- 展览时间：
  1999年2月4日至2月8日
- 展览地点：
  北京：中国国际展览中心
- 主办单位：
  中国电子进出口总公司
  北京市海淀区商会科技计算机商会
- 承办单位：
  北京市海淀区商会科技计算机商会
  中国电子国际展览广告公司

联系人：李捷 小姐　李卫平 小姐　赵军 先生　王贵生 先生
咨询电话：62544050　62543916　62555379　62622832　68296358　68296412

新年新春新天地

好玩好乐好游戏

新天地互动多媒体
全体员工
向全国玩家拜年！



全新奉献

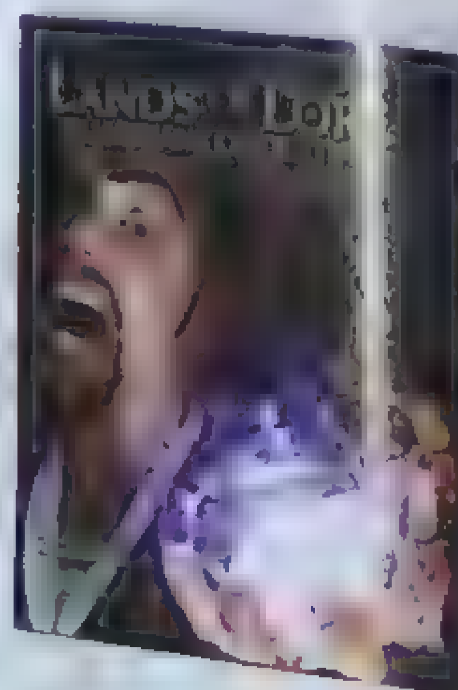
"新天地电脑游戏攻略系列丛书"——令你不再羡慕国外玩家!

电脑游戏攻略书在国际上已流行数载，它不同于一般的游戏攻略及评论性文章，全部资料均由游戏制作小组提供，并授权国际著名图书出版发行公司编写、制作，书中有大量关于游戏的内部资料以及游戏开发人员编写的详尽游戏攻关技巧和开发背景等内容，可以帮助玩家迅速提高游戏技巧且极具收藏价值。新天地计划陆续推出一批热门游戏的中文攻略书，全部由国外知名出版公司授权，并经过专家精心翻译，每册长达近200页，装帧考究，印刷精美、定价合理。本本都是玩家必备的极品书刊。

各大软件经销店均有销售



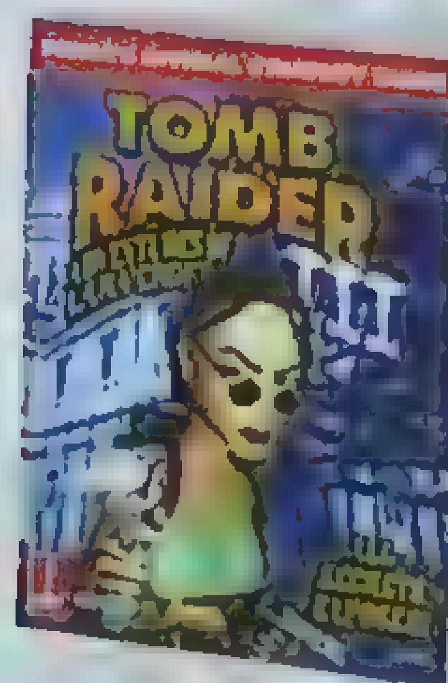
《银翼杀手——权威攻略指南》全书共176页，总字数27.5万字，收录各种珍贵图片400余张，是一本值得所有玩家、影迷珍藏的高品质书刊。
定价：48元



《黑暗王座Ⅱ——权威攻略指南》全书共214页，总字数33.4万字，收录各种珍贵图片200余张。所有RPG游戏玩家必备。
定价：48元



《盟军敢死队——官方攻略指南》
定价：48元
99年3月上市，敬请期待。

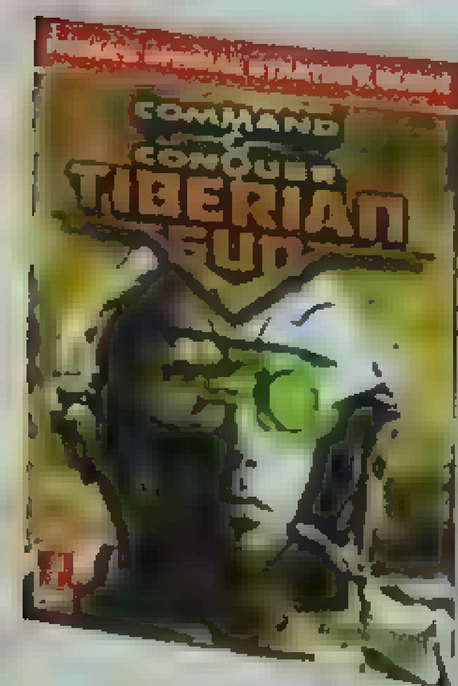


《古墓丽影III——官方攻略指南》
100页全彩色印刷，内赠大量劳拉图片。
售价待定
99年3月上市，敬请期待。



《沙丘2000——官方攻略指南》
定价：48元
99年3月上市，敬请期待。

凡购买以上游戏的用户均可凭用户卡向新天地互动多媒体九折优惠邮购!



《命令与征服：泰伯利亚之日——官方攻略指南》
(Command & Conquer:Tiberian Sun)
玩家望眼欲穿的巨作，官方攻略向你揭示一切!



《家园——官方攻略指南》(HomeWorld)
98 E3即时策略大奖游戏，官方攻略怎容错过?

1999年上半年推出，敬请密切注意!

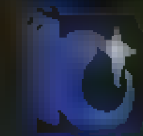
SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体
地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编：100091
电话：(010) 62862035
联络：新天地市场部
传真：(010) 62862036

终极战区 BATTLE ZONE

完美中文版

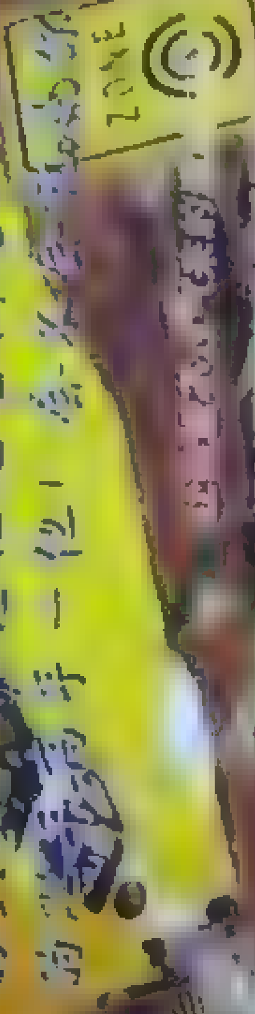


先进的战斗单位，超过30种!
流行的战斗方式，即时策略!
真实的游戏感受，第一人称视角!
聪明的挑战对手，Internet网络连线!
逼真的三维画面，支持各类3D加速芯片!
优秀的PC游戏——"终极战区"
该游戏四周闯入TOP100前十位，不知你多久能击退敌人的进攻!



上海金仕达多媒体有限公司











爱普生—友立 99 个人年历设计大抽奖计划

活动内容:

以"A3 自我年历设计新方案"为主题贯穿始终,并阶段性开展节日卡片制作活动

(1)EPSON - Ulead 软硬兼施,共同推广 99 彩色新方案

(2)新年新气象,照相到连邦;设计自我新形象,做成各类贺卡和年历,全部免费!三次中奖机会,不可错过!

(3)特别的爱给特别的你,自己做的情人节卡,赢三重大奖!

(4)EPSON - Ulead 与你共建彩色新年 - 免费制作精美个性年历,送大奖

(5)99 年彩色新方案 - EPSON - Ulead 真情送大奖;免费制作精美个性年历

(6)99 年彩色新方案 - EPSON - Ulead 真情奉送精美个性年历

(7)99 年彩色新方案 - 发挥你的创意,让照片活起来!

(8)99 年彩色新方案 - 免费开放电脑创意设计实验室,就在家门口的连邦店

活动规则:

(1)在活动期内每逢节假日,到达指定连邦软件专卖店的用户均可免费用友立 Photo Express2.0 现场自己动手(或由店内工作人员协助)为自己制作一张贺卡/贺年卡/圣诞卡/情人卡/年历等,并用 EPSON Stylus Photo EX 免费在 EPSON A6,A4 幅面纸张上打印出来;如果以 A3 幅面打印输出,须交 5 元手续费,并获得 1 张抽奖卡参与抽奖活动;

(2)活动期内现场购买一套友立软件,即可获得 2 张抽奖卡;现场购买一台 EPSON 彩喷或数码相机、底片扫描仪即可获得 3 张抽奖卡;

(3)每期活动结束后,由各连邦店确定日期当众抽奖,抽出 5 位幸运者各获得一套友立 Photo Express2.0 软件,其余继续参与下期或参与春节后的全国幸运大抽奖;

(4)活动结束后,各地汇总抽奖卡到北京连邦总部参与全国幸运大抽奖,连邦负责联络电视台和现场公证;

(5)有奖品将直接邮寄给中奖者本人,中奖者将予以公布(媒体或连邦店店面)

活动日期:

98 年 12 月 24 日至 99 年 2 月 21 日,每逢节假日、公休日(共 27 天)

包含两个集中的板块:圣诞节、元旦版和情人节、春节期版,其余在日期为公休日

圣诞、元旦版:98/12/24 - 98/12/27, 98/12/31 - 99/1/3

情人节、春节版:99/2/13 - 99/2/21

奖项设置:

各期抽奖:Photo Express2.0 中文版 90 套

一等奖:1 台 PP - 700、1 名

二等奖:1 台 SP EX、1 名

三等奖:1 台 SP - 700、1 名

四等奖:1 台 SC - 440、1 名

特别奖:Photo impact4 中文版、5 名

活动地点:——六个城市,九家店

城　　市: 北京、上海、广州、武汉、成都、沈阳

活动场地: 各地主要的"连邦软件专卖店"(共 9 家):

北京、上海、广州——各 2 家

武汉、成都、沈阳——各 1 家

活动点名单:

北京:连邦软件第一分店(总店)　北京海淀区海淀路 75 号

连邦京广分店　北京朝阳区呼家楼西里甲 3 号

上海:上海连邦吴淞店　上海福州路 431 号

上海连邦百脑汇店　上海漕溪北路 35 号百脑汇 103 室

广州:广东天河城专卖店　广东天河城广场四楼 424 号

广东太平洋专卖店　广东太平洋电脑广场一楼 117 号

武汉:武汉连邦电脑广场

沈阳:沈阳文萃店　沈阳和平区文萃路 49 号

成都:成都连邦总店　成都一环路南 2 段 14 号华益电脑商场一楼

主办单位:

EPSON(中国)有限公司

友立资讯股份有限公司

加邦软件销售连锁组织总部

SunTendy 新天地贺岁有奖竞猜活动

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

亲爱的全国玩家朋友们：

相约九八，我们曾一起在游戏的梦幻世界间荡，《双子星传奇2》、《黑暗之眼2》、《古墓丽影2》、《神话》《梦幻格斗》、《银翼杀手》、《盟军敢死队》《沙丘2000》都是我们共同拥有的回忆。作为新天地多媒体中的每一位员工，我们都把游戏玩家为玩家服务作为工作准则，努力去实现自己许下的诺言。而得到广大玩家朋友的认可和鼓励，一直是我们值得欣慰和骄傲的事情。

展望九九，我们感觉着新春带给我们的惊喜，经历"古墓丽影3"惊心动魄的冒险，体验"盟军敢死队"二战紧张的岁月，重温"魔法师传奇"的神话故事，了解经典游戏的制作内幕……我们会努力做到最好，因为我们执着信念，因为你们对游戏的热爱！九九年，为所有热爱生活、热爱游戏的玩家更多更快地带来世界娱乐软件的先锋，这便是我们的责任和追求目标。为此，我们也希望可以更加了解你们、更多地接触你们的游戏世界，知道你们的喜好，同时更好的游戏和服务回报全国玩家。

请参加我们的活动，让我们可以更紧密地在一起。

北京新天地互动多媒体技术有限公司

全体员工

1999年元月

活动细则

1. 此次活动本着自愿参加的原则，请将调查表于1999年3月31日前寄回北京新天地互动多媒体(以邮戳为准)，并在信封正面注明有奖竞猜字样
2. 为了感谢广大玩家朋友对我们活动的支持，特将从答案正确的读者中抽出10名幸运者，奖励精品游戏《古墓丽影III》一套
3. 幸运者名单和答案将于5月刊《家用电脑与游戏机》上公布，请大家留意。

本次活动解释权归新天地互动多媒体技术有限公司所有

地址 北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编 100091 联络 新天地企划部
电话 (010) 62862035 传真 (010) 62862036

有奖竞猜调查表

姓名	性别
年龄	职业
电话	
单位	
通信地址	

竞猜

在本期新天地的彩色广告中两个没有写出名称的游戏分别是:

1.__________ 2.__________

您所喜爱的游戏类型(多选):

1. RPG
2. 实时策略游戏
3. 回合制策略游戏
4. 体育
5. 动作
6. 赛车
7. 飞行模拟
8. 经营模拟类
9. 冒险类
10. 大富翁类

您经常阅读的电脑类媒体(多选)

1. 家用电脑与游戏机
2. 大众软件
3. 新潮电子
4. 电脑爱好者
5. 电脑时空
6. 软件世界
7. 家庭电脑世界
8. 电子游戏软件
9. 电脑报
10. 电脑商情报
11. 软件报
12. 中国计算机报
13. 计算机世界
14. 其它请自行填写__________

您是否对电脑游戏攻略书籍感兴趣:

1. 是 2. 否

原因:__________

您对新天地的售后服务的意见

____

复印有效!

SunTendy 新天地互动多媒体新年献礼!

好评热卖中!



古墓丽影III

附赠
典藏版古墓丽影巨型纸牌
1999年劳拉主题年历卡

超值售价: 148元

令人心动不已的新特点!

- 全新的图形引擎——将为带给你五彩缤纷的光源、泛着涟漪的水面和倒影，以及眩胧的雾气和各种天气变化效果。
- 关卡次序选择——可允许你根据个人喜好为劳拉安排冒险的路线和先后顺序
- 新颖的交通工具——包括爱斯基摩皮艇、四轮摩托车和水下推进器等
- 威力无比的新式武器——改进型枪榴弹发射器、沙漠之鹰自动手枪和火箭筒等
- 灵巧实用的新动作——疾跑、前冲翻滚、下蹲躲避、匍匐前进以及猴子式悬荡



一部创意非凡的游戏如同一部感人至深的电影巨作一样，会给人留下无穷的回味。与风靡全球的影坛新贵《拯救大兵瑞恩》一样，西班牙Pyro小组的处女作《盟军敢死队》是一部同样以第二次世界大战为题材的策略游戏新秀。它一经推出，便受到了全世界玩家的广泛赞誉，在一个月内便冲入全球游戏TOP 100排行榜前10名。它确立了"实时战术"这种全新的游戏类型，成为游戏史上的里程碑。

1999年，新天地互动多媒体将以"本土化、中文化"作为自己新的一年的新目标。《盟军敢死队》，作为一部深受全国玩家喜爱的策略型游戏，经过新天地历时2个月的精心汉化，其简体中文版已经制作完毕，并将于春节前与全国玩家见面。《盟军敢死队——中文版》仍然秉持了新天地汉化的一贯风格，在不失游戏原有风格的基础上进行了本地化工作。

中文版包装中赠送精美彩色图形攻略集和《盟军敢死队作战白皮书》，零售价148元。

对于已经购买了新天地英文版《盟军敢死队》的忠实用户，只需凭用户回函卡，便可以50元的超值价格获得《盟军敢死队——中文版》光盘及精美图形攻略集(如回函卡已寄回，请在汇款单上注明)。



SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址: 北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编: 100091 联络 新天地市场部
电话: (010) 62862035 传真: (010) 62862036

能学、能用、能玩的

《家佳电脑文摘》第四辑　全国统一上市

双 CD 豪华 DVD 盒装+224 页精美导读手册 只售 38 元

192 页黑白+32 页彩色导读手册，内容重新编排，两片光盘容量超过 1200 兆，汇粹 98 年精品软件 [illegible] 两片光盘，十大主力栏目，汇粹国内顶尖高手 [illegible] 传统纸介质媒体独霸信息传播的 [illegible] 章，全面解决各类人士需要；[illegible]

学习园地： 本期特别收录了 VB、Delphi、CAD、Java、FrontPage 等多种流行软件专题，学习方法、技巧等专业文章大汇粹，高手菜鸟都需要；

硬件大师： 分为硬件综述、攒机指南、超频特区、驱动大全、配件大全和走街逛店等小栏目，全面阐述了硬件的方方面面，并提供了多套攒机方案、硬件配件价格、评测数据等实用资料；

软件天地： 包括网络工具、图形图像、音频视频、中文平台、系统工具、另类杂项、桌面屏保大全、汉化补丁库和杀毒防毒九大部分，软件总数超过 200 个

电脑门诊： 分为硬件、软件、网络、游戏四大诊室，全面解决用户在使用计算机过程中碰到的各类问题。其中硬件部分又分为：CPU、内存、主板、显示卡、声卡、硬盘、鼠标与键盘、CD-ROM、示器、调制解调器、打印机和扫描仪；软件部分包括：Windows 95、Windows NT、MS-OFFICE、Novell、病毒、多媒体；网络部分包括：Explorer、Netscape、Mail、News、Ftp、Html、网络连接、网络传真，问题总数超过 500 个

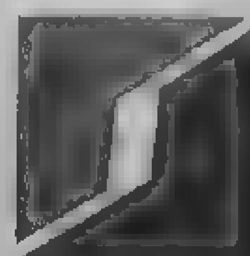
网上世界： 包括网络学习、上网技巧等与网络相关的问题，栏目有：保驾护航、我情我网、淘金部落、安营扎寨、开心一刻和在线生活

电脑生活： 包括精彩空间、情感百味、网路相逢、异域世界等栏目，使你了解网人网事、体验网络情怀，几十篇网上情感小说、散文、笑话；

电影快报： 经典影片回顾、全球新片预告、全美电影排行榜，超过 100 部全新电影的图文资料，精选了《飞天法宝》、《蝙蝠侠-急冻人》、《作我雄心》、《雨人》、《星河战队(星舰战队)》和《彗星撞地球》等影片片段，本栏目全部图片、声音、文字和影像资料超过 2000 条；

游戏世界： 由网上资深游戏玩家 XM2 主持制作，包括：游戏情报网、新作初体验、攻略直击、秘技集装、模拟器王国、补丁村、硬件 GUIDE、游戏自选屋、网上 Site 游记和网友的天空十大栏目，文字、图片、影像、游戏试玩、补丁、模拟器、修改文件等好玩多多。

《家佳电脑文摘》被媒体和用户誉为光盘读物中的"读者"



电脑报 四方全国销售组织独家总代理
欢迎邮购，八折优惠，邮资全免
传真：010-62631228 电话：010-62622923 62555759 82614920
联系人：束平安
地址：北京市海淀区海淀大街 42 号华兴写字楼 407 室(100080)

鸿达制作



99 软件游戏宝典

给你一个完美的游戏世界

1 [illegible] 无所不有的秘技

即将上市，敬请期待

大富翁软件店 开张啦！



品种多多！优惠多多！

三百余种正版游戏、工具、多媒体软件任您选用：

二百多种正版软件价格均在 20 元



欢迎光临！来信索函

地址：北京海淀区西三环北路 72－8 号
邮编：100037
电话：010－68429090

北
花园桥
首师大
西三环主路
374
300
332(花园村站)
钢琴城
一层小楼
本店
航天桥

电子工业出版社新年光盘有好礼！

感谢新老朋友在过去的一年里对电子工业出版社电子出版物部的支持与合作！1998 年我社共出版光盘 200 多种，其中"电影风暴"系列和《Windows 98 实战指南》等获奖产品深受广大用户喜爱。正值新年之际，为答谢广大用户的厚爱，我们特推出"少儿娱教系列"和"经典游戏系列"优惠光盘。

少儿娱教系列(限量发售)

名　称	定价	优惠价	订数
我的个人专辑	78.00	39.00	
你的好朋友	78.00	39.00	
我的动物王国	78.00	39.00	
唐诗三百首(三张一套)	120.00	60.00	

经典游戏系列(限量发售)

名　称	定价	特惠价	订数
雷神之锤	248	40	
黑暗王座	118	40	
宇宙冒险家(3CD)	148	40	
终极毁灭战士	198	40	

"电影风暴系列"特别推荐：
《喜洋洋》电影风暴礼品全套装喜庆登场！内含八部经典奥斯卡影片(《卡萨布兰卡》、《魂断蓝桥》、《茶花女》、《简爱》、《一夜风流》、《呼啸山庄》、《费城故事》、《白雪公主》、《飘》)，20 片 CD，400 页教材，售价 240 元。看电影，学英语，用电影风暴！

购买以上产品(免收邮寄费)，请汇款至：北京 173 信箱电子工业出版社　王旭　邮政编码：100036　垂询电话：(010)68161306

电子工业出版社软件优惠活动之三

主要内容：Photoshop5 全新特点以及所有工作栏命令详解！超大容量 30 段 avi 动画表式讲述了十个 Photoshop5 制作的广告效果实例；十种经典特效字体制作流程；十段 KPT3.0、BLACK BOX 外挂滤镜的实战技巧和制作实例。ADOBE 画廊内含 60 余款精美平面作品欣赏和制作方法，内含 Photoshop5.0、3DS MAX2.5、PROMIRO4.2 所有美术专业词汇表及说明！

赠送精美教材
180 页/16 大开本

该书全面讲述从电脑美术原理；PhotoShop5 功能键的特点、广告效果图和特效字的制作流程；对 KPT、Blackbox、EYE CANDY3.0 等多种外挂滤镜命令进行详细解释；加上 Photoshop5 的疑难解答。

零售价：69 元

诚征全国代理商

电子工业出版社出版

杭州南北电脑技术公司总经销

公司电话：(0571)8079935、8073048

邮购地址：杭州市教工路 7 号南北电脑软件部收(免邮费)　邮政编码：310012

《电脑爱好者》1998 年(下半年)合订本

1999 年
元月上市



凝聚

《电脑爱好者》13—24 期杂志全部内容。

丰富

附录部分精选大量实用稿件，突出知识性和资料性，软硬兼施。

改进

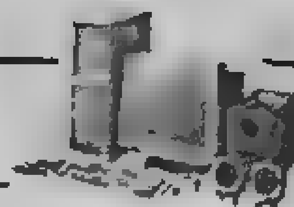
新编排的目录检索系统，使读者能够很容易地从合订本中找出你想查看的内容。

学电脑、买电脑、用电脑，离不开《电脑爱好者》

《电脑爱好者》1998 下半年合订分上、下两册出版，上、下册各为 320 页，共 640 页约 180 万字，每套售价：45.00 元(免邮费)。

欢迎邮购　诚征代理

邮购地址：北京海淀区白石桥路 48 号 CF 读者服务部(100081)
电　　话：(010)62177399，62174029
代理联系地址：北京海淀区白石桥路 48 号 CF 发行部(100081)
电　　话：(010)62176018，62174357



电玩点将榜

综　合　榜

名次	中文名	英文名	厂商(票数)
*01. ↑	盟军敢死队——深人敌后	COMMANDOS	EIDOS/新天地(2193)
*02. ↓	星际争霸	STARCRAFT	BLIZZARD/奥美(1962)
*03. ↑	风云		众心电子(1266)
*04. →	仙剑奇侠传		大宇(1191)
*05. ↑	大富翁Ⅳ	RICHⅣ	大宇(1095)
06. ↑	帝国时代	AGE OF EMPIRES	微软(1017)
*07. ↓	暗黑破坏神	DIABLO	BLIZZARD/奥美(972)
*08. ↑	极品飞车Ⅲ	NEED FOR SPEEDⅢ	电子艺界(828)
*09. ↑	足球 99	FIFA'99	电子艺界(690)
*10. ↑	古墓丽影Ⅲ	TOMB RAIDERⅢ	维真/新天地(645)
*11. ↓	最终幻想Ⅶ	FFⅦ	电子艺界(576)
*12. ↑	沙丘 2000	DUNE2000	维真/新天地(540)
*13. →	魔法门Ⅵ—天堂之令	MIGHT AND MAGICⅥ	3DO/育碧(528)
*14. ↓	古墓丽影Ⅱ	TOMB RAIDERⅡ	电子艺界(462)
*15. ↓	足球 98	FIFA'98	电子艺界(414)
*16. ↓	银翼杀手	BLADE RUNNER	维真/新天地(360)
*17. ↑	世界杯 98—决战法兰西	WORLD CUP'98	电子艺界(357)
*18. ↓	铁甲风暴	METAL KNIGHT	目标软件(264)
*19. ↓	魔法门之英雄无敌Ⅱ	HEROESⅡ	NWC/育碧(258)
*20. ↓	阿猫阿狗		大宇(231)
*21. ↑	三国志Ⅵ	SANⅥ	光荣/第三波(222)
*22. ↓	主题医院	THEME HOSPITAL	电子艺界(192)
*23. ↑	横扫千军	TOTAL ANNIHILATION	GT/中图(180)
*24. ↑	命令与征服	COMMAND& CONQUER	电子艺界(156)
*25. ↓	上帝也疯狂	POPULOUS: the beginning	电子艺界(147)
*26. ↑	幻世录		奥汀科技/智冠电子(138)
*27. ↓	极品飞车Ⅱ	NEED FOR SPEEDⅡ	电子艺界(138)
28. ↑	恺撒大帝Ⅲ	CAESARⅢ	SIERRA(132)
29. ↓	雷神之锤Ⅱ	QUAKEⅡ	IDSOFT(129)
*30. ↓	玩具兵大战	ARMY MEN	3DO/育碧(126)

注：* 表示国内已有正式代理，括号内为该游戏所得票数

榜评

各位好！由于法师离开编辑部(有消息说他玩GAME时突然顿悟，飞美国出家去也)，以后的排行榜就由我灰灰主持，请多提宝贵意见。小生初次登台，无以为敬，奉上马屁数万句(略)，敬礼若干个，请大家多多关[illegible]

言归正传。本月点将榜的头条新闻是：作为1998年度最具创造力的游戏《盟军特种兵》终于[illegible]，荣登榜首！与此同时，占据榜首四个月之久的《星际争霸》虽有资料片《母巢战争》助阵，仍不敌贝雷帽的偷袭，屈居第二——不过依灰灰之灰见，由于国内玩家中有大量忠心耿耿的即时策略迷，《C&C Ⅱ》上市之前，《星际》当还有反弹之势；然而3月上市的《盟.使命召唤》估计也不是好惹的，究竟鹿死谁手，尚难预料……(众玩家：两面派！嘘！)其实灰灰以为，《星际争霸》的退位，也许是即时策略游戏没落的前奏，游戏还是应该以"好玩"为第一要务，也许WESTWOOD和BLIZZARD该先停一停"剑宗气宗"之争，替玩家想想了。

本期点将榜另一个引人注目的焦点是：虽然玩家怨声载道(参见朱延峰和杨卓读者的点评)，《风云》仍然历史上首次超过了《仙剑奇侠传》成为排名第一的中文RPG，可喜可贺！但《风云》地雷太多，制作灰灰(噢不，是平平)，唉，除了鼠标操作，我瞧其他方面还不如《仙剑》……还是等今年的《仙剑Ⅱ》吧。本月《大富翁Ⅳ》、《极品飞车Ⅲ》、《FIFA99》和《古墓丽影Ⅲ》全面飙升进入前十名，可见好游戏做续集和好电影重拍一样，也是世界潮流呢

再看看本月的三个升班马：《三国志Ⅵ》、《幻世录》和《恺撒大帝Ⅲ》。《三国》就不用说了，《幻世录》是做《三国群英传》的奥汀科技出品，情节和对白都非常好，只是有个别细节不够体贴玩家；《恺撒大帝Ⅲ》呢，画面一流，可玩性一般，毕竟中国玩家了解古罗马历史和人文不多，估计上升潜力不大(灰灰一家之言，各位恺撒不必在意)。另外，《绝地风暴Ⅱ》、《神秘岛Ⅱ》、《地下城守护者》和《NBA99》无缘本月点将榜TOP30，其中以《NBA99》的掉榜最令人扼腕，不知是否由于乔丹退役的缘故？

最后再提一点，期末临近，希望各位小玩家先暂停南征北战，考完试再见，OK？(画外音)老编："灰灰，你有完没完？！再喷口水，小心点你哑穴！"灰灰："就好就好！@#$%^& *！：("

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与，可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式，投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获赠本月排行榜上榜游戏一套。

选票格式：您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)：

1. ________________ 2. ________________

3. ________________ 4. ________________

点将榜投票地址：

100037北京813信箱，点将榜栏目收

读者点评

《虚幻世界》 本期排名(50)

点评：深夜12点，一[illegible]……"[illegible]"[illegible]"[illegible]！"头上一阵巨痛，"这么晚了还在玩！……" (王奇　武汉)

《仙剑奇侠传》 本期排名(4)

点评：老李子，[illegible]七老八十踩不稳，扑通一下[illegible]"[illegible]"看我万剑诀！哎哟，我的腰……" (唐戈　成都)

《古墓丽影Ⅲ》 本期排名(10)

点评："[illegible]……！"只见劳拉[illegible]一阵扫射。"哇，多么真实的[illegible]！"[illegible]地惊叹。"咦，[illegible]"[illegible]的Voodoo在冒烟！……(欲哭无泪) (孙力　成都)

点评：劳拉，一个在古墓里生活了大半生的女人 (张乔　湖北)

《大富翁Ⅳ》 本期排名(5)

点评：下周又有考试，狂呼："为什么?!"

路上被别人夸漂亮，心喜："今夜作梦也会笑！"

元旦给同学贺卡，随手写上："算本公主赏你的！" (薰蔚　马鞍山)

点评：没钱时候多，有钱时候少，不如叫"大穷神Ⅳ"好了！ (张科　武汉)

《风云》 本期排名(3)

点评：左手"PCTOOLS刀"，右手"FPE剑"，仍难敌"地雷"无数。(强烈建议出一"扫雷"补丁以节约我等玩家的宝贵TIME)。 (朱延峰　沈阳)

点评：我总是心太软，脚太软，怕踩到"地雷"又添麻烦，只因制作简单，玩家升级太难，不改游戏，看你怎么玩！ (杨卓　湘潭)

《银翼杀手》 本期排名(16)

点评：真希望明天监考的老师也是复制人！(灰灰：@#$%^& *！) (李宁　北京)

《盟军敢死队》 本期排名(1)

点评："1982GONZO……"

阿斌："给我冲，冲啊！……怎么不动?!"

贝雷帽："阿斌，ARE YOU CRAZY?!" (严斌　广州)

本期幸运读者

张建民	河南郑州	葛欣	上海	王鑫	北京
林秋华	广东湛江	王劲涛	江苏南京		

本栏编辑/灰灰

新春寄语



1999年，电子艺界仍会贯彻"精品"策略，精心挑选一些适合国内玩家的游戏产品进行推广，以精品带动需求、推动市场　这些产品将包括EA SPORTS的运动系列，JANE' S的飞行模拟系列，Maxis的模拟策略系列，WESTWOOD的即时策略系列等等　对于一些备受推崇的经典之作，例如《模拟城市》、《上帝也疯狂》和《地下城守护者》以及《文明》的原创者Sid Meier的《Alpha Centauri》等，我们将会及时推出汉化版本，以满足广大国内玩家的需要

新的一年中，"本地化"的策略将进一步实施，例如，在产品方面，我们将不仅仅满足于单纯汉化国外游戏，更希望有机会和国内的制作室进一步合作，从而推出能够充分体现中国本土特色的游戏作品；在价格方面，我们也将积极寻求适合中国市场的销售策略，并在合适的时机加以调整，以满足国内玩家的需求

祝愿1999年电子艺界和广大的玩家好运长久！

电子艺界

◇　◇　◇　◇

1999年是本世纪的最后一年，大家的心态都比较复杂，国内游戏市场的低落我们已谈过许多，不想赘述，只想通过《家用电脑与游戏机》这本杂志向广大的读者和玩家们谈谈Ubi对今年的展望。

Ubi的产品仍将坚持自己的特色。3D的《雷曼2》将在上半年推出，并会有一系列的活动配合；2月份将推出两个赛车游戏和一款足球经营模拟游戏。至于代理品牌，3DO的《英雄无敌3》和《魔法门7》以及GT的几个大牌产品《奇异世界之阿比逃亡记》和《横扫千军——王国风云》相信不会让大家失望。我们今年还将在产品的包装、汉化和推广等方面更加突出精品意识

Ubi在中国建立工作室就是想为国内的玩家度身定做自己的游戏，可以告诉大家，一部精彩的3D即时战略游戏正在酝酿之中，估计在今年的E3之后就可发布演示版了。这部游戏的题材和背景完全是中国化的，至于具体的内容暂时还得保密

上海育碧

◇　◇　◇　◇

在过去的一年里，承蒙全国电脑玩家的厚爱和以《家用电脑与游戏机》为代表的媒体界的支持，新天地互动多媒体技术有限公司成功地在国内发行了《古墓丽影2》、《古墓丽影3》、《银翼杀手》、《盟军敢死队》、《沙丘2000》等一大批高质量的游戏。为了感谢全国玩家的支持，新天地将在1999年引进更多、更好的游戏产品，以更合理的价格、更精美的包装、更周到的服务进一步开拓市场。

在此辞旧迎新之际，我们预祝《家用电脑与游戏机》杂志越办越好，成为一本具有时效性、权威性的大众化的电脑杂志。新天地互动多媒体的全体员工向全国的电脑用户拜年，祝大家在新的一年里万事如意！

新天地互动多媒体

◇　◇　◇　◇

各位玩家新年好！首先感谢大家对我们的支持和厚爱。

1998年，奥美公司陆续上市了《星际争霸》、《暗黑破坏神：地狱之火》、《魔法天尊》和《超级特警：霹雳小组2》等一批很好的游戏，相信大家一定会记忆犹新。Blizzard制作的《星际争霸：母巢之战》是我们奉献给玩家的新年大礼，相信大家一定会喜欢。性急的玩家会问："1999年，奥美公司将要引进Blizzard、SIERRA的哪些精品呢?"遗憾的是详细情况目前还不能公布，但有一点可以保证，一定会是大家期待已久的好游戏！不仅如此，我们还会力争做到与国外同步上市，困难肯定不少，但我们会努力克服。

祝大家新的一年鸿运高照，大吉大利！

武汉奥美

新年伊始，首先感谢各位对正版软件的支持、对中图电子出版物部的支持。

作为国内一个最早、最大的引进科技光盘、教育光盘、游戏光盘的部门，我们与世界上1000余家软件生产商建立有密切的业务关系。借此优势，去年我们为广大游戏爱好者引进了大量的精品游戏，如《横扫千军》及其任务版、《猎鹿》、《FIFA99》、《极品飞车3》、《摩托英豪2》和《风云》等等，都给玩家留下了深刻的印象。

面对成绩与不足，我们深感肩负重担。值得庆幸的是，还有那么多的正版游戏用户给我们提出了宝贵的意见和建议，使我们充满了信心与希望。在1999年，我们将给广大玩家提供更多的精品，不辜负各位对中图的厚爱，同时也希望大家能够继续支持正版事业，让我们共同为中国软件市场的发展做出自己的贡献

中图电子出版物部

◇ ◇ ◇ ◇

1998年对金山公司来说是非常关键的一年：中国IT业传奇人物求伯君和王永民携手、金山公司与迭花公司合作、联想集团向金山公司注资等等，都是影响我们未来发展的重大决策。《WPS97黄金套装》、《WPS123套装》及《金山词霸Ⅲ》等都是1998年金山公司奉献给广大用户的软件精品。

特别的是，我们在1998年3月15日在北京、南京、天津等城市同时发布了爱国主义题材的游戏软件《抗日——地雷战》。此前日本光荣公司曾因大肆宣扬军国主义引起国内游戏界人士震怒，纷纷倡议开发爱国主义题材的游戏作品，这款游戏的推出正是顺应了这个潮流。作为民族软件业的先锋，金山公司将本着弘扬爱国主义精神的原则继续努力，正在制作之中的几款游戏比如《朝鲜战争》、《逐鹿中原》等都将在1999年陆续推出

金山公司

◇ ◇ ◇ ◇

1999年是腾翔进入游戏制作业的第四个年头。在前三年的创业阶段中，伴随着国产游戏的发展，我们多次历经于"生死之间"，都顽强地挺过来了，并且壮大了自己，经验和制作水平也有了很大的提高

新的一年里，我们的主要立足点还是培养人才、锻炼队伍。目前正在开发中的项目有两个：一个是《生死之间：末日传说》的姊妹篇，是在结合了玩家建议的基础上对前作的一个延伸，具有更佳的可玩性；另外是一个类RPG项目，与以往的RPG有很大不同，我们会力争在美术表现及可玩性方面作出新的突破。这两款游戏计划在今年国庆前推出，也算是为祖国母亲的生日献上一份厚礼吧，更深入的情报恐怕得再过一段才能披露。另外，我们还在进行3D及网络技术的探索和积累

创意腾翔

◇ ◇ ◇ ◇

回顾1998，对于软件业的无奈发些感慨是可以理解的，作为中国娱乐软件业的厂商之一，金仕达也不能回避这一现实。中国的娱乐软件业面临的是什么？中国的娱乐软件业需要的是什么？我们认为，中国娱乐软件业面临的是一场人才危机、概念危机。国人的经营模式、渠道与思维都已显出陈旧的痕迹，只有新型的管理理念、新的经济模式、新的思维构成、新的渠道概念才是中国娱乐软件行业的一针强心剂。

1999年，金仕达将努力建立独特的产品开发和销售体系，贯彻"一揽天下贤士"的经营理念，力争在娱乐软件行业再创佳绩！

上海金仕达

回顾1998，国内的游戏市场可用"惨淡"二字来形容，盗版横行而经济又不景气，各公司能够维持下来已经颇属不易。有人为游戏的定价问题争吵不休，其实只要有赢利，能够维持良性运作，那就是正确的策略，究其根本，价格并非国内游戏产业的唯一症结。一味地模仿，走不出"向欧美游戏叫板"的误区，是我们面临的另一大问题，勇气可嘉，却并非根本的策略。应该说，不是国人的技术水平太低，关键还是市场运作的问题，我们实在需要现实一点，先做出让中国人喜欢的游戏，再做出让亚洲人都喜欢的游戏，最后冲出亚洲，走向世界

1999年会怎么样？实在不敢说，反正我们是要好好放一通鞭炮，养足精神，继续在这行里拼搏的

杭州晶天

◇ ◇ ◇ ◇

1999年，我公司首次代理法国Kalisto公司的3D冒险游戏《噩梦鬼魅》，此后我们将陆续推出几套经典游戏（现在暂且保密，一定会让大家吃惊的！）

我们已迈出了第一步，我们也充分认识到什么是玩家之所想、什么是玩家之所需。感谢广大玩家的厚爱和《家用电脑与游戏机》杂志社的支持，我们将满怀激情，继续努力，积极开拓中国的正版软件市场，给中国广大玩家以更好的回报！

南鸿协同科技发展有限公司全体员工祝大家在新的一年里万事如意，让我们携手走向21世纪

北京南鸿协同

注：本版排名不分先后

本版编辑/Racer

游戏情况

《奇异世界：阿比逃亡记》是一款动作冒险游戏，在整个游戏过程中共有300个同胞可以拯救，但要达到这一要求，除了需要完成整个游戏之外，还要发掘出所有的隐藏地点，即使找到这些隐藏地点，要圆满地将同胞救出也非易事。现在，就请各位凭借智慧、勇气与毅力，去接受这常人无法完成的任务吧！



活动时间

选票投寄：1999年2月1日－1999年4月10日

结果公布：1999年5月号《家用电脑与游戏机》杂志

《奇异世界：阿比逃亡记》新春有奖竞玩：



特惠计划

将《家用电脑与游戏机》杂志的活动宣传页上印刷的优惠角花剪下，玩家凭此角花（原件剪下，复印无效）在捷径读者服务部邮购/全国各地连邦软件专卖店购买游戏软件可获得8折优惠。

在专设网站上开辟有攻关经验交流区，各地玩友可以通过网路与战友讨论游戏策略与难点。

活动奖项

一等奖 1名

奖品：梦幻多媒体套件，包括3D Blaster Banshee 3D加速卡、SB Live 3D声卡、Soundworks 4.1 3D环绕音箱、高级游戏手柄及高级力回馈摇杆，任选Ubi Soft软件3套，《家用电脑与游戏机》一年份杂志赠阅。

二等奖 3名

奖品：高级游戏手柄一部，任选Ubi Soft软件3套，《家用电脑与游戏机》一年份杂志赠阅。

三等奖 10名

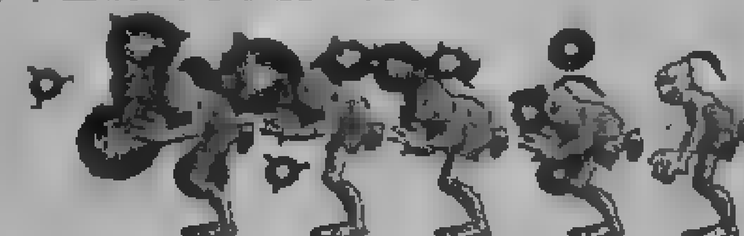
奖品：任选Ubi Soft软件1套，《家用电脑与游戏机》一年份杂志赠阅。

鼓励奖 50名

奖品：《家用电脑与游戏机》杂志半年份杂志赠阅。

参与奖 所有参赛玩家

奖品：活动主办单位精美纪念品一份。





活动规则

1.《奇异世界:阿比逃亡记》原版游戏用户卡上印有游戏的画片,玩家需要凭此有效用户卡参加竞玩活动。

2. 玩家将存有游戏存档文件的磁盘和用户卡一同寄往 UbiSoft,我们将根据拯救人数多少来排定您的名次,拯救人数相同时将随机抽取幸运者。



活动对象

国内所有玩家

活动主办

《家用电脑与游戏机》月刊
上海育碧电脑软件有限公司

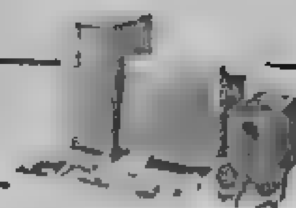
活动资讯网页

http: / / www. fcgm. com. cn
http: / / www. ubisoft. com. cn

竞玩选票投寄地址

200122
中国上海张杨路 500 号时代广场 17 楼
Ubi Soft 上海育碧电脑软件有限公司
"拯救同胞行动"游戏竞玩





Ubi Soft 最新赛车游戏探秘

——Speed Busters 开发问与答

随便翻翻近期的电脑报刊和杂志，发现最近上市的赛车类游戏特别多，不信您看看这期的"上市烽火"，大概也有三四个吧！电子艺界的《摩托英豪 2》和《极品飞车 3》就不用说了，运动模拟是他们的强项嘛！难得的是象 Ubi 这样并非以此类游戏见长的公司近来也一下子推出了好几款赛车游戏，不免让人有些惊讶。想想前两年 Ubi 推出的《红线飙车》和《生死赛车》，红极一时却也是昙花一现，转瞬之间便近乎销声匿迹，难道这次他们有什么"致命"的法宝？Ubi 即将推出的《摩纳哥大奖赛》(Monaco Grand Prix Racing Simulation) 在各种相关媒体上都已分别作过报道，据说很不错，而他们正在制作中的另一款赛车游戏——《霹雳飙车》(Speed Busters: American Highways)——却一直只闻其名，不见其"形"，这就更让人"牵肠挂肚"……

作为一名赛车类游戏的爱好者，强烈的好奇心驱使我拨通了上海育碧公司的电话，目的当然是想打探一下有关游戏制作的内幕消息。下面就是记者与育碧公司关于这款游戏的对话录。

问:《霹雳飙车》是由哪个小组开发的？有多少人参与了开发工作？

答:这个游戏是由皮埃尔·斯扎洛斯基(Piere Szalowski)创意的，此人以前是 Ubi Soft 位于蒙特利尔的加拿大分公司的一位产品经理。马克·贝诺特(Marc Benoit)和游戏设计小组精心实现了这一创意，而路易斯·特考特(Louis Turcot)则确定了美工工作的定位。该游戏的产品经理斯蒂芬尼·波林(Stephanie Poulin)领导了一个近 50 人的游戏制作小组，他们全部来自 Ubi Soft 的蒙特利尔分公司，其中包括 7 位游戏设计师、18 位图形设计师和 19 位程序设计师。



问:这是 Ubi Soft 在北美制作的第一个游戏吗?该游戏的开发经过了多少时间？

答:是的。《霹雳飙车》将是 Ubi Soft 北美分公司自 1997 年 6 月设立以来第一个全部在蒙特利尔开发完成的游戏，开发工作从 1997 年 7 月就已经开始了。

问:这个游戏将支持何种游戏平台？

答:这个游戏将发布多种版本，包括 PC 光盘版、任天堂和 Playstation 版，世嘉的 Dreamcast 版也在计划之中。

问:我们听说这个游戏有一个真实的故事主线，而这在赛车类游戏中较为少见，是这样吗？

答:故事的主线是一位警察获得了 100 万美元的奖赏，他想把这笔钱送给他所遇见的最非凡的飙车高手，这就是为什么游戏中反复出现警用雷达和钱币的原因。

问:游戏的最终目标是什么？

答:用最高的速度炸掉警用雷达。你驾车冲往雷达的速度越快，你就会得到越多的金钱。两个因素将影响到你所能得到的钱的多少：速度和最终名次。要拿到最高的头奖，你必须第一个冲过终点，离第一位越远，你能得到的钱就越少。你可以把得到的钱用来购买赛车的升级部件，这些升级部件包括工具箱、雷达探测器、路况地图、赛车保险等。另外，你可以用扰流器、增压器、副排气装

置、超级引擎、超级油箱、汽车涂料和装饰品来武装你的爱车。当然游戏所提供的远不止这些!

问:游戏设计者试图实现些什么呢?

答:首席设计师马克·贝诺特说:"我们首先考察以前出品的赛车游戏都做到了些什么,然后从中找出最能给玩家带来乐趣的东西。我们同时也在努力寻找一条能使游戏变得更"酷"的全新思路——游戏不应仅仅是与某些人进行比赛。我们最后决定要实现一种速度的真实体验和作为赛车主人的拥有感。游戏需要驾驶策略,并有诸如飞跃行驶中的列车以抄捷径、躲开前方的雪崩以及被下水管道中的水流追逐等此类惊险情节。"

"我们同时也希望使赛道更加开放。这样你不再会感觉是在一条狭窄的小道上行驶。赛道比通常更庞大,并且包含了很多分支,其中隐藏了很多捷径。我们同时试图体现一些老的16位赛车游戏中共有的某些管理观念,这就是为什么游戏强调赚钱和为你的爱车升级的缘故。"

问:Ubi Soft在《霹雳飙车》中使用了哪些新技术?

答:《霹雳飙车》使用了Ubi Soft出品的《F1模拟赛车》的引擎,但有很多地方进行了增强处理,其中一个重大革新就是扩大了交互式动态图形的范围。一般赛车游戏中很少使用交互运动图形,如果使用的话,也仅仅是用以提升背景生动程度的动态背景图像。在《霹雳飙车》中,Ubi Soft改进了技术,使动态图形与玩家交互成为可能。玩家将能够在疾驰的列车上行驶、在阴沟上颠簸,甚至与侏罗纪公园中的恐龙斗智斗勇!

问:《霹雳飙车》的游戏引擎在技术上有哪些领先之处?

答:对手的人工智能有了提高,能够根据玩家的驾车习惯作出反应。如果玩家一直进行比赛,游戏将变得越来越具有挑战性。在《F1模拟赛车》和《生死赛车》的基础上,力回馈技术也得以加强,可提供最佳的游戏体验

问:3D引擎有何创新之处?

答:首先,玩家可以通过添加新的"外壳"来自定义他们的赛车,这不仅仅是改变赛车的颜色,而是一项完全个性化的描绘工作。我们同时增加了[illegible]光影效果和动态折射光影,这都[illegible]。另外,通过在外壳增加透明效果而实现的混合表面处理技术提高了图像质量,通过粒子系统的应用增强了诸如[illegible]、火花、雨、雪等的表现效果。最后需要提到的是,这个游戏的3D引擎已经是一个从游戏引擎中分离出来的DLL库,使得游戏的安装和升级更为简单,不再需要拷贝所有的可执行文件

问:这些新技术的使用对赛车的操纵性有什么影响?

答:赛车的操纵基于Ubi Soft对《F1模拟赛车》引擎的后续开发,它提供了一个真实的操控体系,将游戏过程提升到了一个新的层次。如果你研究过其它的赛车游戏,你就会发现驾驶赛车有一种生硬的感觉,而且很容易操控。而在《霹雳飙车》中,赛车更为灵敏,这就大大增加了操控的难度,就象是驾驶真实的赛车一样

问:这些新技术对赛道、赛车和环境有什么影响?

答:除了可以修改、添加和改变赛车的"外壳"以外,新技术的使用还赋予了赛道更丰富的细节,不同的行驶环境会对赛车造成一些影响,例如在海滨的沙滩上,赛车会更容易打滑,速度也会比在草地或沥青路面上有所降低

问:《霹雳飙车》与Ubi Soft的《生死赛车》游戏和《F1模拟赛车》有何区别?

答:《霹雳飙车》既不是《F1模拟赛车》那样的模拟类游戏,也不是《生死赛车》那样的幻想类纯竞技游戏,它兼有这二者的特点。驾驶手感也是上述两款游戏的折衷,比《生死赛车》更为敏感,但不如《F1模拟赛车》。

问:与其它的赛车类游戏相比,《霹雳飙车》是如何创造出更多动感的?



答:开始时是通过提供高速爆炸的快感、更为狡猾的AI对手和动人的音乐,后来则出现了超级油箱、手架刹车、赛车碰撞时眩目的视觉效果等诸多手段。超级油箱是一个创新的设计,它能使赛车获得速度上的飞升,但同时也增加了控制难度。好消息是它能使速度体验有2~3倍的提高,坏消息是在不恰当的时机使用它可能意味着事故的发生。超级油箱的数量是有限的,玩家必须有效地利用并保证在比赛的最后阶段有充足的储备。另外,游戏中的突发性因素大大增加,碰撞的场面会时时出现,这种动态效果使游戏玩起来更加刺激、过瘾。

问:《霹雳飙车》有多少条赛道?各有什么特色?

答:游戏中共有6条主要赛道和1条隐藏赛道。其中5条赛道在美国,包括好莱坞、Nevada沙漠、Aspen雪山和路易丝安纳沼泽。加外两条分别是加拿大乡村和墨西哥印卡神庙,赛道是根据真实场景设计的,游戏中不仅会出现白天、黄昏、夜晚和雨天等多种情况,更具特色的是玩家可以根据自己的喜好进行设定。

问:游戏中有多少辆赛车?各有什么特色?

答:游戏中共提供了7辆主要赛车和1辆隐藏赛车,全部是取材于50年代到90年代的真实车型。早期的赛车通过更换发动机,还可以与90年代的跑车同场逐鹿。玩家可以按个人喜好选择车型和进行个性化描绘工作。与众不同的是,游戏中的赛车不再是坚不可摧,这使得猛烈碰撞后你就会痛心不已,而且撞车的次数越多,速度受到的影响越大

问:玩家如何能够改变赛车的外观?

答:当你选择一种型号的赛车后,你将有六种不同的描绘工作可供选择,然后你就能够创造你自己的"外壳"了,不过玩家需要从Ubi Soft的Web站点上下载一个类似于Photoshop的特殊绘图程序

问:游戏片头有什么特别之处吗?

答:它是用与电影"泰坦尼克号"所使用的相同的35毫米胶片拍摄的,拍摄工作在艾伯塔州的杜姆海勒完成,电影"侏罗纪公园"也是在那里拍摄的。这是与同类游戏不同的全新创意,它反映出了《霹雳飙车》的精神,即重新定义赛车类游戏的风格。

问:《霹雳飙车》在音乐方面有何独到之处?

答:有很多。《霹雳飙车》为某一特殊赛道区域甚至某一特殊事件专门设计了音乐,经过合成以后,对于每条赛道可能会有3种或更多不同的音乐氛围来衬托不同的画面。这简直可以与电影相媲美,在赛车类游戏中是首创!

问:游戏画面是如何生成的?

答:我们认为赛道应该体现真实的景致——有可供辨认的标志性建筑和精准的地域特色。我们聘请了一位图像专家索尼亚·迈纳德(Sonia Menard)来研究选定地域的景貌并编制了一个图形数据库,然后我们挑选需要在赛道中表现的要素,送交到图像工作室处理。我们的图形艺术师们分为两个小组,共同设计出赛道,然后一个小组为景物建立3D模型,另一个小组负责处理这些3D物件的纹理和映射,使赛道的图像效果显得栩栩如生。

问:游戏中的赛车是如何生成的?

答:因为我们不必为赛车的创意申请产品生产许可证,所以我们可以自由地发挥想象力。我们首先剖析了从50年代到90年代的知名赛车,然后图形设计师们选择每辆赛车中他喜欢的部分,再将这些部分合成起来。为了设计赛车的升级设备,我们研究了那些改进过的赛车所采用的外壳和部件,然后具体化为我们所欣赏的设备单元。

问:动态图形是如何生成的?

答:一般说来,赛车类游戏中出现的动态图形是不多的,而且不会影响游戏的进程,我们力图改变这种情况。某些创

意开始时在技术上难以实现，但我们的程序设计师们开发出了一个编辑器，可以做一种类型的动态效果：灾难场面动态背景和动态部件。其中动态部件是最了不起的成就，因为这使玩家在运动的物体上驾驶成为可能，比如说可以驾驶赛车奔驰在行驶中的列车上，而这在以往的游戏中是根本不可能的。动态背景是一些较小的动态图形，它能使比赛变得更有生动气息，这类背景有飞鸟、汽车、与贼、飞机、围着篝火跳舞的印第安人等等。灾难场面是一些较大的动态图形，更具感染力，比如会有恐龙、大白鲨、飞碟等物体突然冒出在车的前方，吓你一大跳，玩家面临的挑战就是要躲开它们，如果你没能做到，不仅会损失宝贵的时间，更会使你的爱车受损

问：游戏是由讲法语的设计师们完成的，那么这个游戏是主要面向美国或欧洲的吗？

答：游戏的风格是非常美国化的，主要场景都是美国的城市，赛车的车型主要也是美式的，但这并不意味着其它各地的玩家不喜欢这个游戏

问：《霹雳飙车》支持多人游戏吗？

答：是的。可以通过联机线、调制解调器、因特网或局域网进行联机作战。在局域网和因特网上，最多支持8人同时作战。

问：Ubi Soft 提供什么游戏服务器吗？

答：是的，这是非常重要的一点 目前市场上的赛车类游戏并没有几个是可以在游戏服务器上玩的

问：Ubi Soft 的这种新的游戏服务器有何独特之处？

答：总的来说，这一服务器可以为许多不同类型的游戏所用，而不是为某一游戏单独开发的。除了《霹雳飙车》之外，免费的游戏服务器还将与一款扑克游戏和一款叫做 Blob-wars 的水上游戏同时发布，另一款叫 Tarot 纸牌的游戏也在计划之中。最终，这一系统将支持所有可从 Ubi Soft Web 站点或 Ubi Shop 站点下载的共享游戏。Ubi Soft 同时还计划与其它公司合作，以使它们的游戏也可在 Ubi Soft 的游戏服务器上玩。游戏服务器的客户端软件本身可以从上述站点下载，这样，即使玩家找不到联机对手，也可以参与多人游戏。服务系统将包含一个网上寻呼机，允许玩家向与你同时连接到服务器上的玩友发送信息，也允许你向你的一帮朋友发出寻呼信息。

问：这与《生死赛车》的[illegible]有什么不同之处？

答：在《生死赛车》中，[illegible]“多人游戏”菜单选项之中的，而现在，[illegible]游戏之外。这样，[illegible] Ubi Soft [illegible]，也可以直接到[illegible]。[illegible]的界面也比以前更为友好，更[illegible]。

问：能够获得新的赛道和新的赛车吗？

答：新赛车可以直接从因特网上下载。新的赛道同样可以获得，但是因为设计和制作一条赛道需要大约4个月的时间并占用大量人力，我们可能宁愿去设计一款新的游戏.

问：《霹雳飙车》还有其它利用因特网的方式吗？

答：象 Ubi Soft 的其它游戏一样，《霹雳飙车》可通过在启动菜单首项的一个选项——Ubi Online 直接连接到一个专门的网站，通过这里，玩家可以下载或上传新的车外壳、新的赛车，并能获得关于游戏的一切最新消息。这个网站是与 Ubi Soft 的游戏服务器完全独立的

问：《霹雳飙车》对系统的要求是怎样的？

答：游戏的最低要求是奔腾 166MHz 芯片、16MB 内存，并为 3Dfx 显示卡做了优化。特别值得一提的是，游戏支持 AMD 的 K6－2 芯片，是为数不多的支持 3D Now! ™ 技术的游戏之

问：该游戏为哪种 3D 加速卡做了特别优化？

答：游戏兼容所有的 3D 加速卡，但为 Voodoo2 卡和 AGP 显示设备做了专门优化

问：游戏的目标客户群是什么？

答：主要是从10岁到30岁的男性玩家

问：游戏什么时候发布？

答：1999年2月

放下电话，才发现刚才有些紧张，双手沁出了汗水，仿佛刚刚经历了一场真正的飞车大赛。说了半天，很想马上拿来一试身手，还好，上市的日子已经不是非常遥远了。

本版编辑：Racer

向所有热心助人的玩友致歉！

疑难会诊



取药处

1.《极道枭雄 2》(PC)

问：在第8关怎样说服那个特工？我扔瓦斯把他打晕，过一会他醒了就跑了，要是把他的车打坏他就攻击我，说服器用4个也不管用、

答：要感化特工用多少感化器是无关紧要的，关键是“平民”的数量。在准备感化对方前，首先要感化到足够数量的平民，起码二三十人以上，当然越多越好，而且不能是死的：－）充足的能量也是很重要的一点。要感化特工需要大约1/4能量表的能量，要是用枪都打光了也是不行的。

（广东广州　李伟聪）

2.《半条命》(PC)

问：在行进到一通风控制中心后，有运输机运送特种兵来“料理”我，此处的出路在哪里？望不吝赐教！

答：运输机上的士兵会源源不断地下来，所以待在原处等于等死。解决掉大通风口边把守的士兵后跳下去（小心风扇），迅速钻进下面的通风口，就可以继续游戏了。

问：当我下二次电梯后来到一间有台大机器的房子，沿一梯子上了一个铁丝网平台。在一台电脑前边开动机器，过一下，机器旁的升降机送来一辆小车，将车推向机器后，机器爆炸，之后就无法进行下去，不像有的攻略所说会出现一个能量通道，请指教

答：这里没有什么能量通道。反应堆爆炸后，你应该做的只是原路返回中央控制大厅就可以了（就是刚走进研究所的那个大厅）。

（安徽马鞍山　吴刚）

3.《暗黑破坏神・地狱火》(PC)

问：有一顶小丑的帽子用来干什么？

答：小丑的帽子属于黄金装备。凑齐斧、剑、盔甲、戒指、帽子和项链6件黄金装备，可以到村中一女村民手中换一件非常好的装备，具体很难说，说不定是一把帝王之剑呢！

（安徽合肥　郑江山）

小丑的帽子交给卖道具的人可以换取一顶皇冠。

（四川成都　Cat 罗）

4.《超级医生 3》(PC)

问：在第一章把于千惠送出医院后，游戏提示我消一消病案，但我无论如何也找不到消病案的地方或方法。望玩过此游戏的玩友能指点迷津，不胜感谢。

答：主角可上3楼，在与楼梯旁边房间的一位护士谈话中得知你的诊室在3楼面对电梯右手最后一个房间。进入你的诊室后用方向键操纵主角走到里面一张椅子面前，再向前即可进入问诊画面。此时就可为病人诊病，按鼠标右键退出问诊画面（注意如果用鼠标操纵主角移到椅子面前是进不了问诊画面的）。　（浙江温州　王霄）

5.《魔法门Ⅵ天堂之令》(PC)

问：在冰雪之风城堡（Icewind）中翻遍各个角落也找不到龙塔钥匙，在铁拳城堡的西南找不到阿尔伯特・牛顿要的德里克斯水晶，请各位高手赐教。

答：在冰风城堡里先在左右两通道里打开机关，然后进入中央最里面的大厅。这里有一高一矮两张椅子，在矮椅子前用 DEL 键低头就会看见扶手上有开关，点击后开启墙上暗门，其中的4个宝箱有1个便装着龙塔钥匙。在铁拳城堡西南“考勒根的豪宅”中找德里克斯水晶时，一定要多用“魔力神眼”或雇个绘画者，同时要将遇到的所有机关全部按下。请参看下一问题的解答、

问：去考勒根豪宅寻找德里克斯水晶时，按贵刊攻略路线进行，当用“神奇跳跃”跳上地洞来到向南那条走廊西边的开关前时，有一堵半人高的矮墙无法逾越，请问如何按下开关？另：年龄会影响什么？

答：要按下那个开关不必越过那堵矮墙，可以用隔空取物的魔法。或者在进入豪宅后在左上方从上往下数第2条走道中，有一处地方凹入，打开那里的开关半人高的矮墙就没了。

另：游戏中人物状态栏显示的一个是真实年龄，另一个是暂时年龄。如被施了魔法或被亡灵击中，暂时年龄会变大。随着游戏的发展，人物的真实年龄也会增大，如到了七老八十的还未完成使命，那人物的各项能力值都会下降，再下去可能就老死了。　（广东广州　马氏，上海　徐恩）

6.《抗日——地雷战》(PC)

问：有一关任务是救飞行员彼得，为什么全部敌人消灭完还找不到他？

答：消灭所有敌人后，分散人员在三个山洞搜索，其中一个

洞中可以找到彼得　山洞为山上黑色阴影部分，彼得的位置是随机的　(peren@990.net)

7.《大唐诗录》(PC)

问：游戏中见琵琶女要摘手型，请问怎样摘？

答：摘手型时只需让手心向里，随后再把《琵琶曲谱》呈上便可。《琵琶曲谱》在庐山用"天门弓"引出庐山瀑布水雀，并把黄鹂放还林中，引来苍度物后得到

(重庆　柯一飞)

8.《暗黑帝降临 II》(PC)

问：北山有一迷宫找不到 BOSS，西面一城堡不能进入，东南山上有大石阻路，请问该如何继续？角色生命、魔法值均为 100，级别为 69，请问能否再增加生命与魔法值？

答：因此游戏中北边有两座山(有迷宫)，不知道你具体是指哪一座，所以我两座全部谈一下。先说西北方的"盗贼的巢穴"：因在第 3 层必须同时打开 3 个机关，才能打开通向 BOSS 的门，所以一杀到第 2 层，可以先分别向东、西、北 3 个方向杀去，找到进入第 3 层打开机关的地方，最后再向南走，进入第 3 层有 BOSS 的地方

如果是东北方的"恰肯山"(共有 5 层)，那肯定是你 3 块标记没拿到(分别在"寺庙的废墟"、"废墟"和"猎户人的洞穴")。只要全部找到并进入 BOSS 的房间，由于暗黑帝的复活，你被杰克救走，他让你去找魔法材料"欧哈"，这时西面的城堡就能进入了

其实此游戏的迷宫并不难，只要看见会移动的石板，只管向上跳，肯定是正确的路。看见通向某个岔道的地方有记录点，那那个岔道就是通向 BOSS 的。至于生命和魔法值最大就是 100，多利用药物吧！　(江苏无锡　何楨君)

9.《野兽与乡巴佬》(PC)

问：第 24 关将新郎新娘送入教堂为何还不过关？

答：要将新郎新娘和牧师一起送入教堂，而那位牧师就"躲"在教堂的后面。　(浙江杭州　蒋平海)

10.《绝地任务》(PC)

问：在战舰底层，要用两个备用冷凝槽为战舰已损坏的核动力系统降温，游戏中给出了一个图表，但小弟不得其解，求助。

答：那个图表只是电脑控制图，你还需要打开手动开关。在控制台附近有一个通向上层平台的梯子，爬上去（顺便拿出旁边柜子里的氧气切割机）可以看见 3 个通道，进入通道打开其中一个好的阀门（2 号通道），然后回到下面用电脑调整。方法是用鼠标控制管道之间的 L 形管的方向，使冷凝液从冷凝槽流出经核反应堆流回冷凝槽（只用一个冷凝槽就够了）。　(北京　邢程)

11.《异尘余生 2(Fallout2)》(PC)

问：刚开始时，我杀掉了庙宇内的所有敌人，但殿里面的门无法打开！出来后与门口的那个人 TALK 后，便不知如何是好？请问下一步该怎么继续？

答：在第一内的第一道门要用开锁术(LOCKPICK)打开，按键盘数字 2 将黄色光标对准门按左键后，若失败可多试几次，成功后与发到有关；第二道门要同行后，在房里的炸放定时炸弹(PLASTIC EXPLOSIVES)炸开；第三道门直接打开；第四道门由有一大把子，只要打败他证明自己是"CHOSEN ONE"就可以了，由于他比武是肉搏战，并且他会没收你所有的物品，因此可以在动手前找个离他稍远的地方把所有物品放在地上（如果太近他会捡起武器对付你），要是失了手打死他，就要从尸身上找钥匙开门。

(山东牟平　DAVY)

12.《恶魔城月下夜想曲》(PS/SS)

问：恶魔城最上部有大齿轮的场景中，有一处左下的铁门如何打开？墙上的一些小齿轮如果攻击就会转动并发出声响，其中有何奥秘？

答：连续击打那些小齿轮（共 4 个），直到它发出"咔"一声响，每一个都响一声后那扇铁门就开了　需要说的是，4 个齿轮被击打后发出的声响分为左右声道（两左两右），如果电视要制转为单声道的话，只能听见其中两个发出声响。可以打完两个后，换接另一条音频线或将游戏由立体声改为单声道即可解决

问："隐道"部分有一段岩洞风格的很长的竖直通道，顶端右上方有一个开关模样的东西。在地图上看从那里可以通向一个房间，请问该怎么打开它？

答：要先得到"子恶魔之素"或"鼻恶魔之素"的魔导器，召唤出恶魔让它靠近开关，它一发现开关便会打开开关（有时需多试几次）。　(广东曲江　老央)

13.《武藏传》(PS)

问：第四章到冰之宫得到绿眼后应怎样回中央大厅？怎样救出被困在绿水晶中的城民？

答：得到绿眼后找到一个只有一个又高又壮怪物的场景，这里有一处通往 2 层的梯子，但已断开。如果断层下有冰刺的话用火之力将其融掉，再将怪物引到断层下，它会用力将武藏扔到空中，利用二段跳就可以到达第 2 层，回中央大厅。在第 2 层找到一个室外场景，那里风雪交加，有许多长刺。这时到隔壁房里，有一从上往下砸武藏的巨石，引诱其下落后及时躲开，并以雷光丸吸附其特技。回有刺的场景，发动刚得到的特技即可通过。一直向里走，见到被困在绿水晶中的城民用西洋剑"兰盟多"一剑劈下就行了

(陕西　孙磊)

14.《吞食天地 II——诸葛孔明传》(FC)

问：占领巴蜀全境后要到汉中攻打曹操，可巴城北方海港处没有船，不知如何是好，请指教。

答：先与成都的刘备对话，再与刘备身旁的士卒对话可知洛凤坡堵路的巨石已被搬走。从落凤坡经涪水，在阳平关击败夏侯渊，得知曹操督汉。留关羽、张飞守成都和新野，关兴张苞加入后由成都向东，击败夏侯懋，突破凤鸣寨，再北上攻取曹休镇守的南安城，在城中打探到有关姜维和华佗的消息，再进发安定，在城中见到姜维之母，攻打天水城中人被擒困，被马岱救出，拿着马岱的介绍状从南安请来华佗治好姜母的病，再攻天水可收姜维。用姜维替换诸葛亮作军师，在城中得知前往街亭需要坐船，此时要有渡航书。到陈仓打败郝昭和华歆(最好摆鱼鳞阵以防中计)即可得到，再到巴城北方港口打败看守辛毗就能上船了

(北京　曹立冬)

15.《EHRGEEIZ》(PS)

问：游戏中的隐藏人物如何出现？

答：在 ARCADE 模式下以 CLOUD 爆机——YUFFIE，以 TIFA 爆机——VICENT，以 CLOULD、TIFA、SEPHIROTH、YUFFIE、VICENT 爆机——ZAX。所有男性爆机——田光司，所有女性爆机——CLAIR，所有 8 人爆机——DJANGO。　(上海　庄仪)

候诊室

1.《国王密使 VII 永恒的面具》(PC)

○在第一个村庄，为了消灭一个黑影妖怪，那位教堂前的魔法师要"我"找三件东西，"我"已找到其中的"蜡烛"和"火把灰"，小弟费了九牛二虎之力也找不到"the ring of dead hero"，望各英雄助小弟一臂之力。

(Mountain <dxwwc@ynmail.com>)

2.《异尘余生 2》(Fallout2)(PC)

○San Francisco 与 New California 之间的旧军事基地如何进入？　(shoujy@ppp.jxptt.zj.cn)

○进入 Enclave 老巢后，Arroyo 长老令我去关掉能源总控。上到 3 楼，有人说可胁迫一工作人员关掉，但无法通过对话完成任务。请问是否有其它方法，另外怎样打开那里的儿扇炸不动撬不开的门呢？　(湖北荆州　何飞)

○在 Toxic Cave 中我已修好发电机，但对面的门怎样打开？Vic 在一次战斗中被击倒后就开始攻击我，这是为何，如何解决？　(江苏苏州　周晨)

3.《魔法门 VI 天堂之令》(PC)

○克里格斯城堡中找到了记忆水晶，没找到罗兰德的遗书，因为有扇门开不了。故罢颇像的底座在何处？在黑摩尔城堡找到"这些灰烬可以引路"的牌子，按下开关后，路在何方？在阿拉莫斯城堡中收集了 5 棵树的信息后，不知在哪里使用通行密码？　(广东广州　赖志雄)

○"维兰坟墓"这种变态的地方，如何才能找到"控制块"？

(广西柳州　李寻欢)

4.《异教徒 II》(PC)

○第 3 关 Silverspring Town 中找不到一把关键的钥匙。在地图上看不到这关有钥匙，只见 Warehouse 关东北角有个钥匙标记，在堆放着许多木箱的东墙外，但无路可过。试着用玩《毁灭法师 II》的经验砸东西寻路，可此游戏的东西大多砸不了。望各位大师大侠鼎力相救。

(北京　陈京蕾)

5.《战国美少女——斩断云空》(PC)

○第 20 话"樱华之录"，在有冈城中该如何通过？

(浙江宁波　切儿)

6.《天旋地转——自由空间》(PC)

○有一关让玩家控制前一关缴获的敌机对跳跃到本空间的物体、敌舰进行扫描，扫描完敌母舰 EVA 后，怎样才能顺利过关？　(山西太原　林天)

7.《黑暗都市(Night Long)》(PC)

○游戏中需要进酒吧调查，但门口那个有一只玻璃眼的悍夫说必须要会员卡。酒吧边上的小酒馆老板倒有一个，他让我找一瓶 85 年产的酒。我肯定那酒在地下室，可老板的 WIFE 呆在那儿就是不走，我试尽方法也进不去，还望各路高手赐教，万谢！　(吉林长春　大猫)

8.《第五元素》(PC)

○男主角 ZORG 和太空船的两关，女主角最后一关不知如何通过。　(河北廊坊　刘学政)

9.《轩辕剑外传·枫之舞》(PC)

○在魏国都城救纹锦一役中，怎样打败会分身术的宫廷刺客？　(湖北十堰　张建霖)

10.《原罪》(PC)

○第一关从保险库的洞里下去后，在通道尽头有一颗定时炸弹，这时无路可逃，如何才能保命？

(lyb <l801115@online.sh.cn>)

11.《半条命》(PC)

○在一特种兵基地，四面环山，避开门口 4 排炸弹进入控制器，令火箭发射后不知如何继续，求救。

(广西梧州　何棠)

12.《HARDEDGE》(PS)

○两线合一后如何救醒 MICHELLE？在 25 层一放电屋如何进入？

13.《最终幻想 V》(PS)

○在最后次元之狭缝的图书室中应如何进行下去？

(福建福州　吴平)

14.《欧亚快车杀人事件》(PS)

○第 2 张盘中，从有死尸的房中出来后应如何展开调查？

(湖北武汉　汪乐)

15.《赛尔达传说》(SFC)

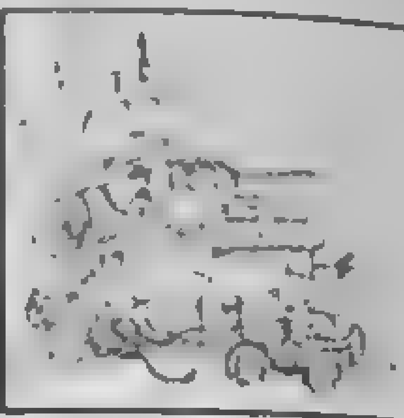
○已经把暗之世界的 6 个迷宫打穿，最后 1 个迷宫因找不到进入迷宫的魔法而受困，求助。　(广西桂林　覃煜)

16.《皇帝的宝藏》(MD 中文版)

○如何找到雷神剑？蓝色缎带有什么用？

(山东东营　石磊)

捷径加油站



卢辉：钻石5代硬盘，安装Win98/FAT32/分D、C两区，次强制关机后发现，竟不能进行磁盘扫描程序，出现"正检查文件分配表"及"正检查文件夹字样"后进度表停滞不前，只出现两个小格，硬盘指示灯也不亮，同样碎片整理程序也不能工作，但d盘却一切正常，在dos下用scandisk全面扫描都没有问题，也没发现运行中有问题，请解答是否有物理损伤，若不是应怎样处理？

Chance：初步看不象有物理损伤，您可以安装一套《Norton Utility 3.0 For Windows95》试试，里面的组件Norton Disk Doctor和Norton Speed Disk修复、整理功能要比Win98自带的磁盘扫描程序强得多

ZHANGQ28：最近购得一DVD－ROM，安装后盘符为G，原来的光驱为H，但当我在H盘中玩《FIFA99》、《极品飞车3》等时，系统提示光驱里没有光盘，而在G盘中一切正常，请问是怎么回事，如何解决问题？

Chance：看来您玩儿的几款游戏都无法在系统的第二光驱上运行。不要紧，这样做：在"我的电脑"上单击右键→"属性"→"设备管理"→"CD－ROM"，把您的Pioneer 36×光驱点蓝，选下面的"属性"→"设置"，把"开始驱动器号"和"最后驱动器号"都改为"G"；用同样的方法把您的DVD－ROM改为"H"。重新启动，再运行游戏试试

Okmijn：请问两块图形加速卡能否一起用？因为我看到报纸上说：可以买一块G200和一块TNT一起使用，是这样吗？这两块卡，是一个管2D一个管3D，还是都管？相同的两块可以一起用吗(除了Voodoo2 SLI以外)？如能回答，十分感谢！！

Chance：谁，谁胡说G200和TNT可以同时用的！如果您只有一台显示器，只能安装一块显示卡。如果用Win98新的多屏显示功能，有几台显示器，就要装几块显卡(最好是相同品牌、型号)。

广东Yjhxy：我在装机时，装上了Win98操作系统，但想卸载时却不知该在哪里下手。以前在卸载Win95时，不是在"控制面板"/"添加/删除应用程序"选项下卸载吗？怎么Win98找不到？应在哪里删除呢？

Chance：不知Win98在安装时要您做的启动盘，您做了没有。如果没有，到"控制面板"/"添加/删除应用程序"/"启动盘"/"创建启动盘"完成吧。然后用这张软盘启动电脑，在软盘根目录下有您要找的东西

Dkb：有许多显卡都能超频，本人想问一下我的显卡可以超频吗？显卡是APOLLO公司出的MX86251 Voodoo Rush(自带4M，有2M扩充，已经扩充过了)，现在用的驱动程序是MX86251＋3Dfx Rush ver. 1.03.01B；还想问一下，我这张可以正常玩《FF7》这个游戏吗，怎么样，可否相告，多谢了！听说在一部电脑上可以同时使用两个手柄，是怎样的请教一下

Chance：Rush卡应该也可以超频，方法同一般的Voodoo卡相同(在Autoexec.bat文件中加入参数行)，具体情况可以到www.3dfiles.com去看看，那里有一个页面是介绍超频参数的。Rush卡可以玩《FF7》，不过这个游戏的兼容性实在是……，如果无法运行也"正常"。在一台电脑上用两个手柄，需要外接一个手柄分插，价格大约7、80元钱

徐恩：我有一事请教，如何将硬盘分区？用哪个软件较好？何处可以下载？请在百忙中给我这个"computer盲"一个回答

Chance：用DOS自带的fdisk.exe就可以完成这项工作。手边放本字典或是找个懂行的朋友在旁边看着，您一定很快就可以学会分区

Zhaoyangmail：我是一个RPG迷，听说《FF7》是一个很不错的游戏，但不知是否支持我的MGA－G100的显示卡，望回信告知，谢谢

Chance：很遗憾地告诉您，《FF7》不支持G－100



Peye：我用的《FIFA99》怎么老是"OUT OF MEMORY"，我的内存可是32MB SDRAM？

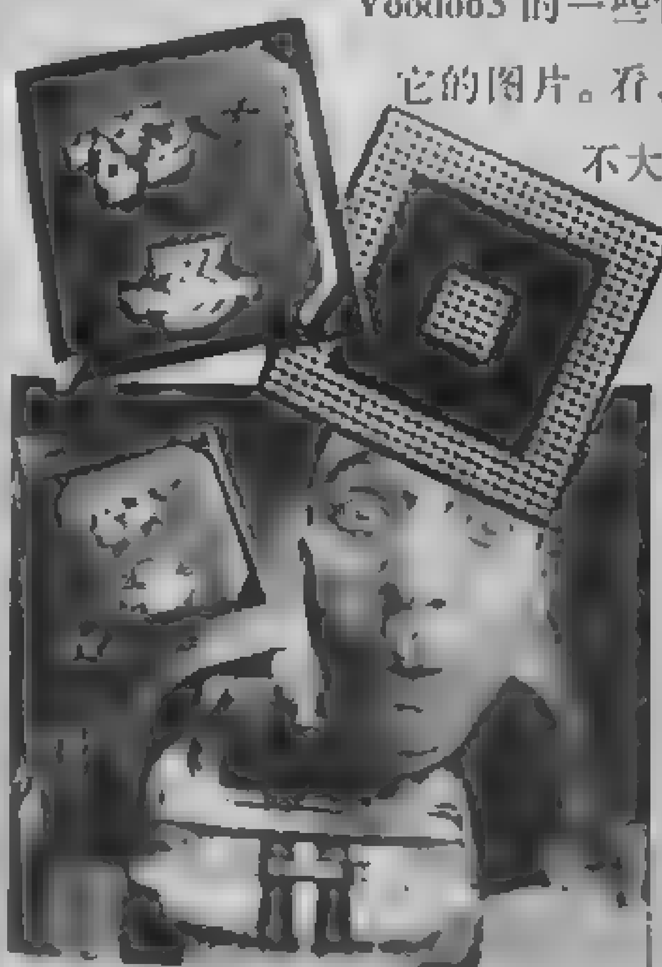
Chance：您的内存实在不多。《FIFA99》在这样的机器上运行，恐怕需要数十MB的硬盘虚拟内存。我估计您安装系统的分区，剩余空间太少了，快整理一下硬盘吧

郭磊：近日购得万彩Voodoo一块，软、硬件安装完毕后，一玩游戏就黑屏，系统可以正常识别Voodoo。重装Win95也不行。显卡为S3/868/1MB显存。在DirectX 5.0下比较正常，一安装DirectX 6.0就不行。

Chance：估计您的上述问题出在显卡上。去3Dfx公司主页www.3dfx.com下载一个S3补丁程序，它可以修正S3/768/868芯片同Voodoo的一些兼容问题。

软硬耳边风

1、***3D加速芯片***：上期在《硬件兵工厂》中，向大家介绍了Voodoo3的一些情况，现在为您补充上它的图片。看，就是这个小家伙，个头不大，能耐不小。据说据说，想想什么时候能把它安装到自己的机器上。



2、***音频API***：多媒体行业的重量级厂商——创新公司在1998年12月正式推出了环境音效扩展集(EAX)的2.0版。这是一个由创新公司研制，以多音箱定位为基础的音频开发/应用界面，可以帮助多媒体开发人员轻松地将一些多元、立体音效加入到软件中。最新的2.0版，以1.0为基础，对声音加入了不少新的描述，例如"声音在传播过程中，被周围物体吸收"和"声音传播被物体阻隔"等。该扩展集最好的硬件伙伴，是创新公司的Sound Blaster Live！声卡。

3、***赛车方向盘***：继上期向大家介绍的罗技力回馈摇杆(JoyStick)，今天再向您介绍该公司的另一款产品：罗技数字式/力回馈/天驹方向盘。"天驹"同样采用罗技独有的I－Force线传动、力回馈技术，有效保证在游戏中让您感受到细腻、连续的震动。4个可编程按钮允许您自由设定功能定义，两个脚踏板控制刹车等功能。用它玩儿《极品飞车》类的游戏，您可以一边转弯甩掉对手，同时还可以鸣笛、亮灯。目前暂时没有上货，估计过一段时间应该没问题，零售价约在1300元档位。另外上期介绍的罗技力回馈摇杆，现在北京中关村的报价已经降到了900元，大大的、很敦实、手感好极了，我可是等不及准备要买了，您呢？



4、***驱动升级***：前一阵，有不少硬件发烧友发现，可以用帝盟(Diamond)公司主页上的BIOS先"刷"一下自己的其他品牌显卡(比如华硕V3000和小影霸Riva TNT等)，然后便可以通过安装帝盟公司相应芯片显卡的驱动程序来提高硬件性能。但最近有消息说，针对上述情况，帝盟在以后的新驱动和BIOS升级中，将加入对硬件核心代码的检验，如果发现目标板卡不是该公司产品，升级后的板卡不但性能不会提高，反而会有所下降。

5、***CPU和主板***：Intel最新PGA370封装的CPU现在已经有了工业样品，但该产品前期将不单独零售，而要随Intel自己的主板捆绑销售。目前除Intel外，台湾微星公司是唯一一家有针对370CPU主板的厂商，该主板编号为MS－6154，芯片组为Intel 440ZX。

软硬耳边风，左耳进，右耳通；如有巧合，纯属雷同。

本栏编辑/Chance

陈说 Direct X

■文/Chance

引 子

据说，著名学者胡适某次在一大学授课，为证明自己的观点，大量引用了其他古今名人的语句作佐证。用到孟子的话，便在黑板上写下“孟说”；用到孔子的话，便写下“孔说”；到了他引用自己的话时，便在黑板上赫然写下“胡说”二字，结果引来一片笑声。今天小弟想同大家聊聊关于DirectX的话题，考虑到自己并非技术方面的专业人士，更没有能力深入阐述DirectX，下面的文字中难免有所疏漏，为了不误导广大读者，便在文章的题目前加上了“陈说”二字，表示此乃一家之言，以正视听

DirectX是什么

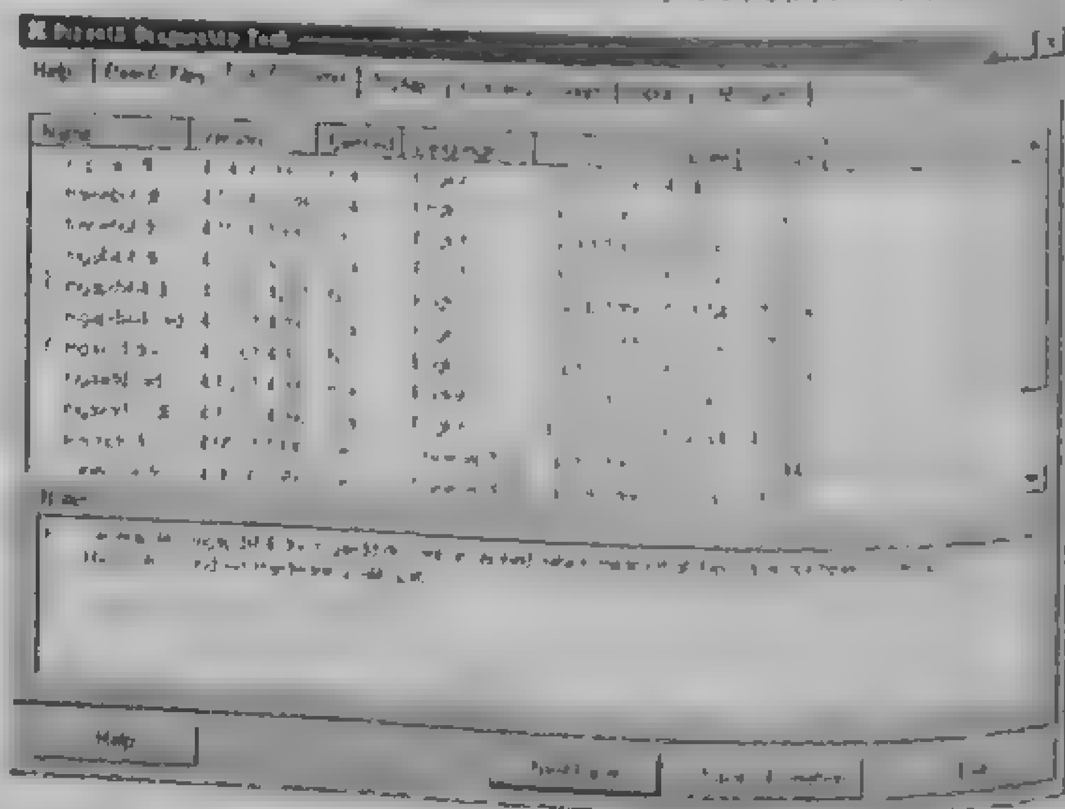
“基本配置：Windows95操作系统/P166MMX或更高/16MB内存/4倍速光驱或更快/DirectX 5.0或更高版本”，估计上述类似的文字，您购买游戏时，在产品的外包装上一定没少看过。不知你是否注意到，现在这些Win95下令人生气的游戏(要求配置太高)，几乎毫无例外的都指定你的系统要安装有DirectX。可是这无处不在的DirectX到底是什么呢？

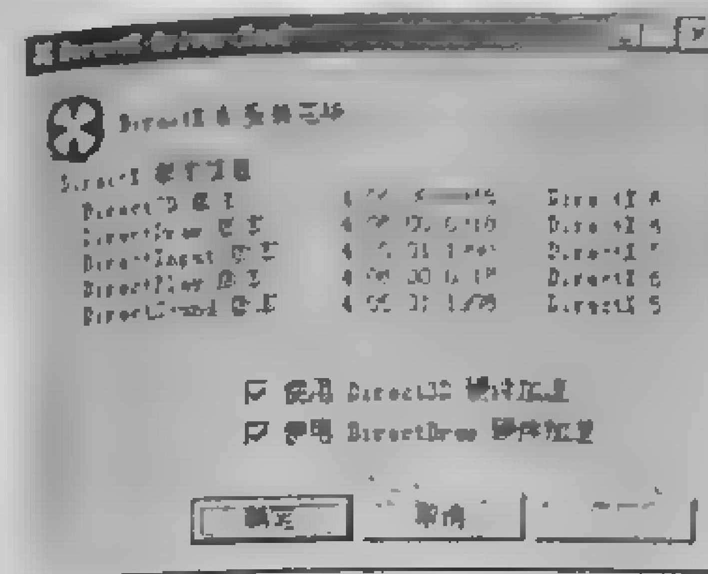
其实这是个可大可小的问题，记得去年我去目标软件张淳兄(《铁甲风暴》的制作者)处走访，偶然在他的工作间看到一本厚度以“寸”计的英文原版书，一问之下才知道这个“大部头”便是《DirectX手册》，惊讶之余，从此彻底打消了作“Game Designer”的幻想。以小弟我的IQ所能理解的程度来解释，DirectX是由微软推出的软件组件集合，这些组件的作用是帮助第三方(The Third Part)—除微软和最终用户外的其他软件公司—的程序设计员开发基于Win9X平台的32位软件(包括各种游戏)。而对于一般的玩家，您可以把DirectX简单地看作是一大堆各种品牌板卡的驱动程序包，您只有在先安装了这一堆程序后，才能正常使用借助DirectX开发出来的32位软件。

现在新的问题来了：微软为什么要推出这些“程序包”呢？帮助软件设计者减轻工作量抑或是“逼迫”您更紧密地团结在微软的“窗户”外面？我倒觉得是两者兼而有之。

其实回究起来，借助DirectX来开发软件的设计思想早在Win9X产生前就已经有了，不过那时候不叫DirectX，而称作WinG(给软件设计者用的叫WinG SDK—Windows Graphic Software Development Kits，意即：视窗图形软件开发包)，这个WinG是为Win3X推出的。但由于Win3X实在能力有限，再加之当时人们普遍用DOS作系统平台，有鉴于此众多的软件设计人员便也干脆在DOS下编写程序。到了后来，Windows的图形界面受到越来越广泛的欢迎，程序设计员也逐渐将开发平台由DOS转移到了Windows上。但很快，设计者发现，在Windows上开发出来的软件大都存在画面执行速度太慢的通病。究其原因，Windows是属于单人/多任务/保护模式的操作系统，为了确保在这个平台上能稳定、有序地执行多任务(您常遇到的GPF—General Protection Failure—一般保护模式错误就是其中之一;))，Windows不允许应用程序直接调用各种硬件资源，而只能以间接方式，借助视窗的GDI(设备无关性图形界面)接口来完成，这样一来执行效率自然大打折扣

而在DOS下，上述问题是不存在的，软件设计人员可以借助于汇编语言等手段，直接控制硬件资源，以此获得最好的执行效率；但—《自然辩证法》教我们懂得，凡事有





利就有弊。如果设计者直接将图形数据写到显示卡的显存上，这样一来效率倒是蛮高，可如果您用的不是这种芯片的显卡可咋办呀？(想当初游戏手册上不是常有这样的文字吗：如果您用ET系列显卡，请执行xx.exe；如果您用S3系列显卡，请执行xxx.exe)

上面的这些问题，连我这菜鸟都明白，微软就更不会糊涂了。既然借助WinG来开发软件的思路是可取的，只是Win3X和WinG本身太差，OK！把它们改良一番。于是Win3X“进化”成包含更多32位代码、源程序多达1500万行的Win9X；而WinG在一番脱胎换骨后如果叫WinG2.0或WinG95未免也太俗了。过去那种硬件资源调用方式不是总要“绕道”吗，现在不用“绕”了，可以直接用，就这么着，干脆叫DirectX吧！(Direct：径直的，直接的)。

“X”档案—DirectX六兄弟

Direct刚才解释过了，那么这个“X”又是怎么回事呢？这里的“X”其实就像方程式中的未知变量，具体到Direct这个方程，X的有理解有6个，他们是：Draw、Play、Input、Sound、3D和Music，代入原方程，便有了下面要介绍给大家的DirectX六兄弟。

DirectDraw

负责2D平面图形处理，管理并应用显卡上的显存。绝技是能充分利用显卡上的显存—您在Win9X上拥有640×480×16bit色的桌面就是他的功劳，忘记DOS下那320×200×256色的丑陋面孔吧。另外还有诸如图形页面翻转(Page Flipping)等本领，对了，加速VCD播放也是他的业绩，大家常见的《超级解霸》，背后就有DirectDraw的功劳

DirectPlay

提供网络联线功能的界面。通过他，游戏设计者们不必再把大量的精力花费在编写一堆“乱七八糟”的网络驱动上(编辑部现在还有一、两款多年前的游戏，除光盘外，还附有一张3寸磁盘，上面就是针对这一款游戏编写的联网软件。想想看，如果您有50款这样的游戏，那么……)。现在有了DirectPlay，这些工作就交给他去同Win9X协调好了。所谓“铁路警察—各管一段”，现在经济上讲究“工业化大生产”，编程则强调“面向对象性”，要是编个游戏，事无巨细，全靠游戏设计者解决，那…那叫什么事儿呀？！

DirectInput

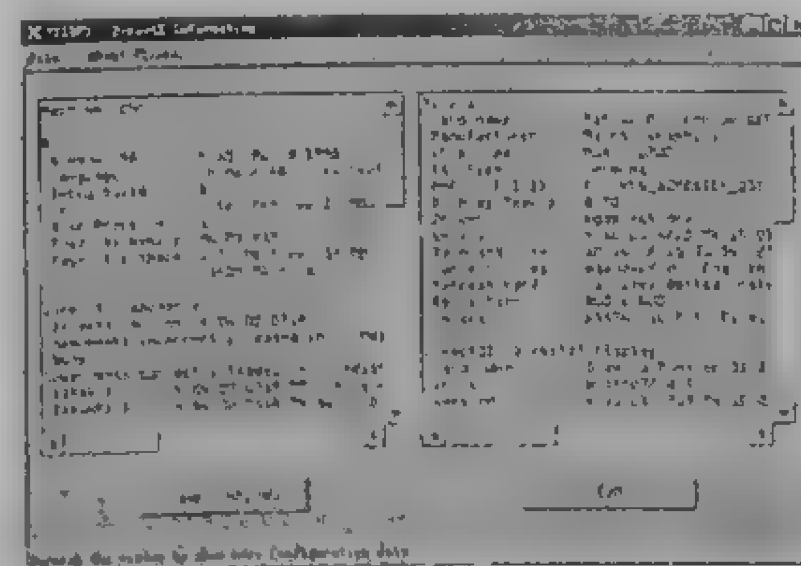
视窗平台，游戏操作、控制界面组件。借助他，您可以轻松地使用各种连接在游戏控制器端口(一般都在声卡上)的手柄、摇杆或方向盘—无论它是模拟式的还是数字式的。更可以进一步通过相应的软件，对游戏控制器进行校正和按钮功能设定(宏定义)。

DirectSound

Win9X系统下，处理音频部分的组件。有了他，您可以在设定游戏时免去以往那些在DOS下的麻烦—“请选择您的声卡：Adlib、SB、SB/AWE32、SB兼容、无声(惨！)”只要您的声卡和游戏都标明“兼容DirectSound”，那么在游戏中，音频部分就没什么要您费心的了。DirectSound提供了诸如“混音控制”、“音频硬件加速”和允许设计人员直接存取音频设备等功能。对了，这家伙现在还赶新潮，开始支持4声道输出(打开Win98的“控制面板”，选择“多媒体”，里面有一个“高级属性”的选项，看到了吧，他支持4音箱加环绕立体声)

Direct3D

哟哟哟，这小子可不得了，他负责3D图形的显示和加速，现在是DirectX六兄弟中最红的一个。虽说出生的时候，瘦弱得像个早产儿(开始时才寥寥十几个3D函数)，可后天发育却十分迅速，现在已经成了六兄弟中“体格”最庞大的一个。不过他到现在还有两个弱点：一是体质差，特别爱生病，需要不断的住院、出院(版本升级)；再加上总有人对他横挑鼻子竖挑眼，比如那个叫Glide的家伙，结果导致Direc3D没病的时候也得常常锻炼以完善自己(增加新的3D函数，提高执行效率)；另一个弱点，他自己作完的工作不会直接搬到电脑屏幕上来“炫”给大家看，非得帮大哥DirectDraw帮忙不可。



最开始Direct3D支持的特效包括：Z-Buffer、光源模拟、材质贴图、坐标转

换和表面光滑等，到了现在的6.0版本，又新加了凹凸贴图(Bump Mapping)、W Buffer和材质压缩(就是S3/Savage3D中用到S3TC—S3公司Texture Compress技术)

DirectMusic

他是DirectX六兄弟中的小Baby，在DirectX 6.0之前还根本不存在。他的出现主要是为了满足Win9X系统在多媒体音频回放方面的要求，包括更好的Midi播放和软波表合成(Win98已经在系统中附送了一款软波表驱动，仔细找找看)。

DirectX的过去、现在与未来

DirectX在刚出现1.0版本时，只有DirectDraw、DirectPlay、DirectInput和DirectSound四兄弟，可以说是瘦弱的组合、瘦弱的功能

到了2.0版本，Direct3D横空出世，不过毕竟是刚出道，实在能力有限

总算熬到了3.0版本，这次重点加强了DirectInput和Direct3D的功效，另外特别加入了对MMX多媒体指令集的支持。不过，这段时期是DirectX最混乱的一个阶段，由于微软的失误，3.0版本对2.0版存在严重的兼容问题；如果游戏写明要求安装DirectX2.0，您要"胆敢"用3.0蒙混过关，下场只有一个—"死机"，反之亦然。结果玩家不得不在DirectX 2.0和3.0之间反复装了删、删了装。虽然后续又推出了3.0a和3.0b，但总体上仍然不理想。也就是在这当口，突然半路杀出了Glide这么个"程咬金"，占去了3D游戏市场好大一块厂商的软件支持分额，结果如何呢？3Dfx公司赚翻啦(作梦都会笑:))！倒是有一件事处理的不错，在这个阶段，通过加装Service Pack 3这个大补丁，Windows NT终于有了到目前为止唯一可安装的DirectX版本。

接下来不知微软怎么想的，反正它一下跳过4.0，干脆直接推出了DirectX 5.0/5.0a/5.2。到这个版本，新增加了对力回馈摇杆的支持、允许多屏幕显示、提高了软件执行效率和对MMX的支持能力。笔者个人感觉DirectX 5.2是迄今为止最稳定的一个版本。

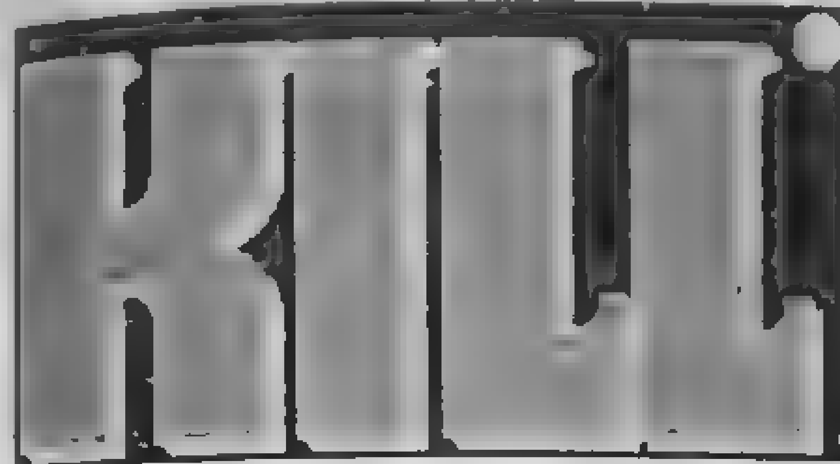
DirectX 6.0是在去年最新推出的一个版本。加入了大量的新功能；DirectDraw增加了对MPEG Ⅱ(简单讲就是DVD啦)的解压支持；DirectPlay增加了对病毒防火墙的支持，允许讯息的同步传送；Direct3D支持AMD公司的21条3D Now!™多媒体指令集(K6-2的玩家有福了，详情见我刊99年1月号)，支持单周期多重贴图(您的Voodoo2和Riva TNT可没白买)，凹凸贴图和材质压缩(S3/Savage3D派上用场喽)等等。对于Win98的用户，您不能通过一般的DX6Chn.exe(DirectX 6.0简体中文版)或DX6Eng.exe(DirectX 6.0英文版)来升级，必须使用DX6Core.exe来完成这个工作

据说，微软马上就要推出DirectX 6.1，并且准备把这个版本整合在Windows NT 5.0--啊！不对，准确地说是Windows2000中，另外，配合Intel下一代的芯片Katmai，还将陆续有DirectX 7.0/8.0推出。还有一个消息，微软正在同著名的高级图形工作站制造商SGI合作，准备联手制订基于高端图形加速领域的新标准，代号为Fahrenheit(华氏—欧美的温度计算单位)。看来微软的"手"还真长，难怪美国联邦法院要找小盖(Bill·Gates)的麻烦。

附录

1、关于驱动程序的认证 当您安装完硬件驱动程序和DirectX后，可能会发现在设定时出现"XX驱动程序未认证(Not Certified)"的字样。怎么样，心里有点不痛快吧。不过别担心，这并不是说您的硬件板卡不支持DirectX，只是表明该硬件厂商在发售产品前，没有把它送到Microsoft's Windows Hardware Quality Labs(微软视窗硬件质量实验室)去检测，因为这种"认证"只能由微软发布，但该项检测并非是必须的，而是厂商自愿的行为。如果您的板卡真不支持DirectX，那么在运行游戏时会有提示的。

2、关于DirectX 6.0的Bug和卸载：最近微软已经公开承认，在DirectX 6.0的DirectDraw组件中存在错误，该错误会导致用户在浏览网页等时候出现死机，微软承诺将在下一版中解决这些问题。另外有些玩家反映，在安装6.0版本后，运行个别DirectX5.0的游戏容易出现死机现象，但6.0本身没有提供反安装选项，而5.0版一旦发现有高于自己的DirectX存在于系统上，就会拒绝覆盖式安装，此时您需要借助于DirectX Uninstaller来解决这一问题，该软件目前的最高版本为0.9a。您可以在国内许多知名的个人主页上下载到该软件(如高春晖、华军、陈黎嘀和张帆等)，我们的配套光盘上也有该软件。



黑客工具BO的彻底防治

文/小虎

近来一种新型黑客工具开始在全世界范围内流行，它就是被国内用户简称为BO的Back Orifice。BO的英文意思是"在后面开一个小洞"，它是一种专门攻击基于TCP/IP协议下Windows网络环境的黑客工具。使用该工具，任何人都可以通过TCP/IP协议控制远程运行Win95/98操作系统的个人电脑

BO的性质与构成

根据目前较普遍的认识，BO应该算是一种特洛伊木马，特洛伊木马在计算机安全领域占有重要的一席之地。早在UNIX时代，特洛伊木马程序就已经屡见不鲜，其中最著名的是一个用来骗取其他用户口令的程序。不过也有些人认为BO远没有它本身所宣称的那么可怕，它仅仅是一个后门程序，也就是说它隐藏在目标系统中，为某些非法访问者不通过任何安全认证而任意访问其他用户的电脑资源大开方便之门。

目前国内防治BO黑客软件的主要解决方案是使用反病毒软件，因为BO本身是特洛伊木马，而广义来说特洛伊木马也算是一种电脑病毒。不过，反病毒软件选用正确与否，将直接关系到用户能否全面、彻底地防范BO。这里，有必要先对BO的构成和工作原理作一个简单介绍

BO是一种简单、精巧的远程通信与控制工具，从软件组成上它大体可以被分成两个部分—服务器端和客户端。黑客一般会将BO服务器端软件很巧妙地伪装成特洛伊木马，然后在因特网上广泛传播(比如通过电子邮件)由于特洛伊木马具有很强的欺骗性和隐蔽性，所以一般用户在收到带有BO服务器端软件的邮件后有可能很疏忽地将BO客户端软件安装到自己电脑上。与此同时，黑客使用BO"嗅探器"在因特网上反复寻找已经植入BO客户端软件的远程计算机，一旦发现，黑客就用BO客户端工具向远程目标发送指令，对客户端实施控制，从而达到窃取数据、破坏系统的目的。安装有BO客户端软件的远程电脑联入因特网后会秘密监视网络信息，一旦收到远程控制指令，即秘密予以回应，帮助远程控制者掌握对机器的完全控制权，此后，在用户不知不觉的情况下，远程入侵者可以随时在因特网上无限访问这台计算机上的资源，就如同访问他身边另一台计算机一样方便。

只要BO服务器端和客户端软件相互配合，就可以完成很多远程控制功能，举例来说，黑客在BO客户端可以查看到远程计算机上所有的资源列表(包括机器名、CPU类型、内存容量、用户名和口令，甚至还有您的屏幕保护口令)，也可以控制文件操作(比如建立/删除文件和目录，查看文件内容，对文件进行压缩等)，还可以命令被控制的计算机关机或锁死等。

BO服务器端软件目前只见到Windows95/98版，还很少有其他操作系统遭受BO的攻击。BO向用户机器的植入过程很简单，也较为隐蔽。用户只要运行一次BO，在瞬间就完成了注册表修改并在硬盘上生成几个隐蔽的BO可执行文件的过程，然后BO客户端软件被自动删除，用户在屏幕上看不到任何反应。

使用实时反病毒技术防范BO

从以上关于BO的分析，我们不难看出，全面防范BO的根本出路是避免黑客向我们的计算机上植入BO软件。那么BO软件是如何植入到计算机中的呢？答案就是电子邮件。

我们在收发电子邮件时，经常会使用到"附件"功能。电子邮件本身只能够传递纯文本信息，但电子邮件附件允许我们收发各种类型的数据，包括可执行文件、图片和各种格式的文档。BO服务器端软件正是通过电子邮件附件功能植入到我们的计算机上。黑客会将BO远程软件打包成一个可执行文件，然后作为附件加在电子邮件中向他们感兴趣的用户投递。为保证BO的成功植入，黑客有可能将带有BO远程软件的可执行程序做得很有趣，让所有收到这份电子邮件的用户都忍不住打开附件看看。当我们收到一份带有附件的电子邮件时，会对这个附件进行"保存"或"执行"操作，如果这个附件恰好带有BO，而您又恰好选择了"执行"操作，那么BO就完成了向系统的植入过程。

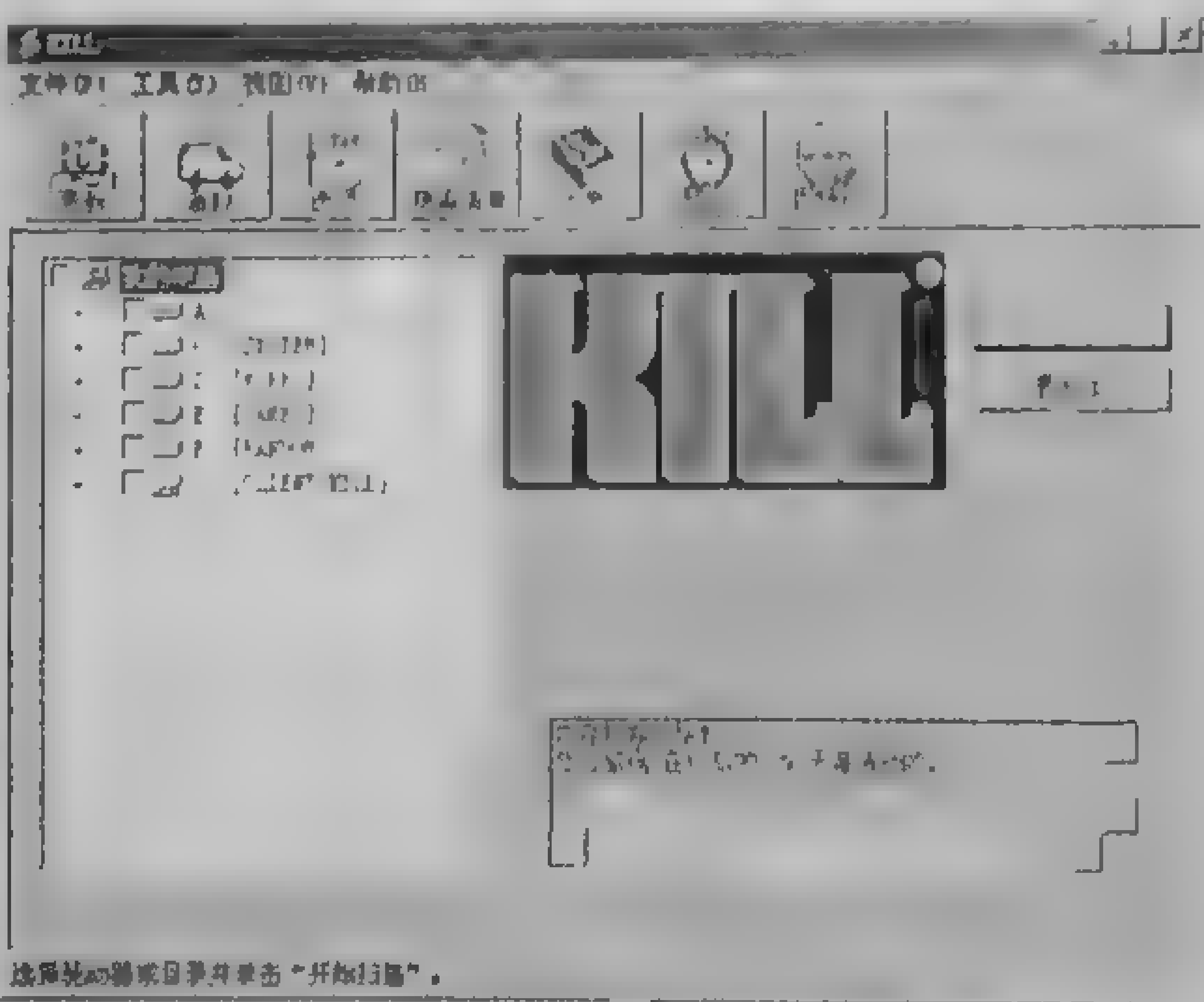
可见要想全面防治BO，最根本的办法就是杜绝BO通过电子邮件向我们的系统传播。当然，BO也可能通过软盘

植入系统，但与电子邮件相比，这样的例子比较少。[illegible]BO最终还是要通过TCP/IP才可能发生作用[illegible]是，如果能从根本上解决BO通过电子邮件传播，那么BO通过软盘传播的问题也就迎刃而解[illegible]说明

那么如何防止BO通过电子邮件植入您的系统呢？答案是使用防火墙或实时反病毒软件。[illegible]反黑客最佳手段，但一个防火墙产品对一般个人用户来说价格比较昂贵，因此本文在此不作深入讨论

为什么说除防火墙外，只有实时反病毒软件才可能较彻底地防止BO黑客呢？为什么一般静态反病毒软件无法较好地防止BO？

普通反病毒软件，仅仅能够做到清除BO黑客工具[illegible]清除BO和防治BO完全是两码事，BO在植入系统后，会在硬盘上形成一些文件，并修改系统注册表。清除BO就是将这些BO相关文件全部删除并将注册表修改到正常状态，这种清除方法现在是很成熟的，也是绝大多数反病毒软件用来清除BO的基本方法。相比之下，防治BO黑客软件，不单是要在系统被BO入侵后及时将它清除，而且要做到不允许BO黑客软件植入系统



选择完扫描项目并单击“开始扫描”。

普通反病毒软件无法做到防治黑客工具，是因为BO对系统的植入具有很强的实时性。前面已经说过，BO主要是通过电子邮件附件植入系统，而我们只要拥有了电子信箱，就有可能随时收到邮件，这意味着BO也随时会入侵您的系统。我们无法保证收到的每一份邮件都用反病毒软件检查过再进行处理，这也许是因为电子邮件太多，也许是因为一时的疏忽大意，最大的可能则是您也许根本没有意识到电子邮件也可以传播黑客工具

BO黑客软件对系统来说，存在两种状态：一是它已经攻入你的电脑；另一种当然就是尚未入侵。前一种状态，您不知道它是什么时候进来的，在此之前它可能已经将您的重要数据偷走后破坏，这时再清除BO已经太晚了。如果BO尚未入侵系统，而您却要花费大量的时间，重复运行那些静态防/杀病毒软件，这样做，浪费资源，降低工作效率[illegible]

[illegible]，而为了心理上的安全[illegible]

[illegible]Windows环境下，无论是防治BO黑客工具，还是引[illegible]系统的侵害，最[illegible]。它可以为我们的[illegible]，实时反病毒产品[illegible]操作系统本身，[illegible]的工作机制，也[illegible]

目下，作为[illegible]BO和计算机病毒相当成功的产品，我向大家推荐我使用的《KILL98》(认证版)

KILL98在您的系统启动时自动加载，把实时防病毒墙驻留在Win95/98中，相当于给您的电脑打了一个防/杀病毒、反黑客的补丁。从此，基于“主动内核”(Active K)的KILL98实时防病毒墙对系统资源进行全面的控制，随时监控异常、非法操作的发生，这个过程完全不需要您的干预。当你收到一份带有附件的电子邮件，并准备将它“另存”或“执行”时，KILL98首先对附件中的数据进行反病毒/黑客处理，确认其中不含有任何不良代码后，再完成用户的操作命令，一旦发现异常情况，KILL98将立即报警，提示用户将此病毒/黑客工具从附件上清除。如果上述情况发生在软盘上，KILL98实时防病毒/黑客墙的运作也是如此——当你要拷贝或运行软盘上的程序时，KILL98抢先一步进行检查，确认无误后再继续其他操作。所以，使用实时防病毒软件，不但可以有效解决电子邮件传播黑客工具问题，而且可以很好地解决病毒从其他途径入侵的危险

最后要说明的是，目前流行在因特网上与BO类似的黑客工具有很多种，国内的大部分反病毒软件常宣称能够“清除”多种黑客软件，但上文已经说过，“清除”并不等于“防治”，与其亡羊补牢，不如未雨绸缪。再多，再频繁的“清除”也无法挽回您已经被黑客软件破坏的数据。只有使用真正具有防治功能的实时反病毒软件，才可以彻底解决黑客工具。这点在普通用户选用反病毒产品时要特别慎重考虑。

本栏编辑/Chance

98'Comdex 大展硬件新品回顾

□译/朱晓恩

1998年计算机展览会已过去[illegible]一段时间了，仔细回想一下，它并没有给我留下什么深刻印象。这届展览会并不如以往那么强大、隆重，也没有太多突出的新产品展示——特别是PC硬件方面。诸如IBM、Intel、Compaq和Dell等大公司甚至没有出席展览会。到处都可以听到“计算机展览会是否已经逐渐在走下坡路？”的疑问，另外你经常会听到的论调就是“硬件发展已经明显地远远超过软件了”。我不完全同意以上说法，但似乎是到了建立一套将计算机推广给大众的新方案的时候了。同时这也需要新的软件配套推出，可以想象这是新兴软件公司对微软的一次挑战

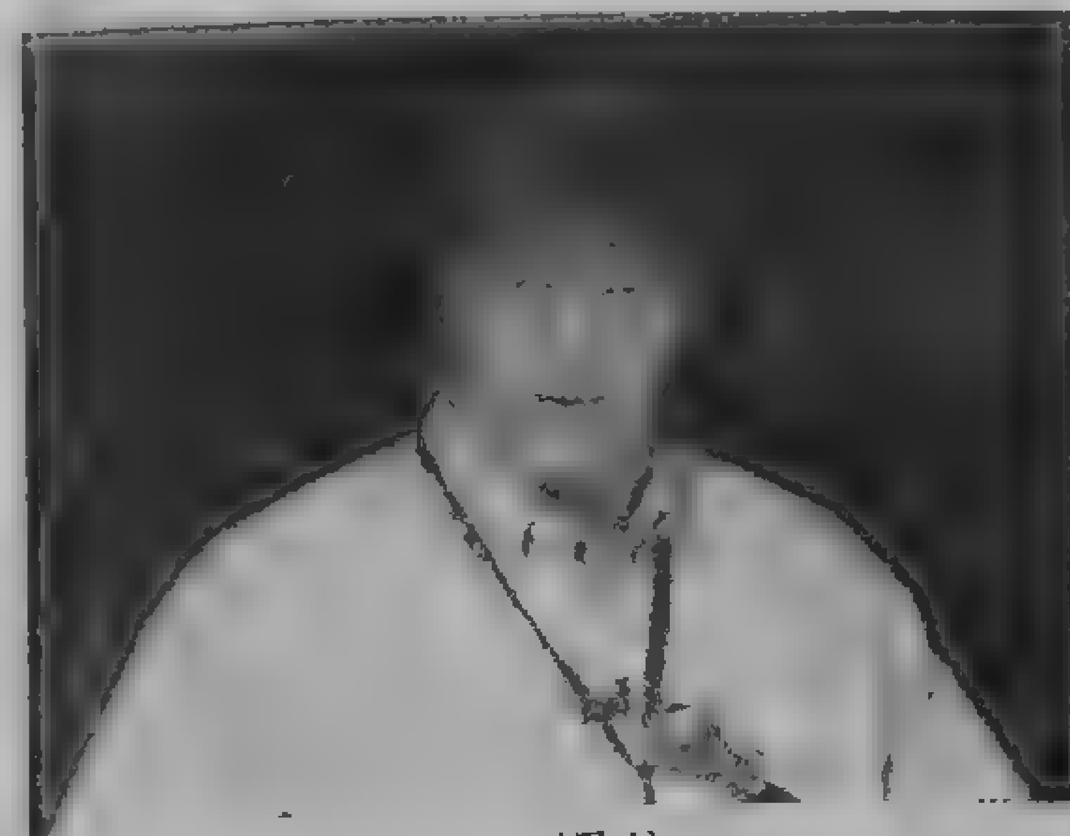
3Dfx 公司

1998年计算机展览周是以在“Dive”——一个潜水艇外型的酒吧——里举行的关于3Dfx的新闻发布会来拉开序幕的。如果投影机工作正常的话，展示效果会好一些，但不幸的是在展示开始后一小时，投影机才可以显示一些模糊的、仍然几乎无法辨认的图片文字。就个人而言，我对那些幻灯片不太关注，因此我将重点放在斯科特·塞勒斯（3Dfx的高级副总裁）的发言上(图1)

曾担任过橄榄球四分卫的斯科特向我们解释了为什么说“3Dfx将赢得2D/3D加速卡的超级杯赛”。即将推出的Voodoo3和我们理解为Banshee2的芯片实际上是同一产品，而最终3Dfx不以Banshee来命名是因为Banshee没有获得预期的声誉。另外这枚全新的芯片是为了摘取2D/3D加速卡的王冠而设计的，因此它完全有资格被命名为Voodoo3——一个有着美好前景的名字。

Voodoo3有下面一些性能特点：

- 双重32位纹理着色架构。内部为32位，外部为16位，然后由专门的RAMDAC来进行内插值运算，最终将获得大约22位的颜色深度
- 真正的多重纹理贴图：每个象素单个时钟周期进行双重纹理贴图。这意味着一个象素在单个时钟周期内使用两次纹理贴图；或两个象素在一个时钟周期内使用普通的双线过滤进行一重纹理贴图。
- 全硬件加速的三角形产生器（这并不特别，如今已被广泛应用）。
- 支持多三角条形和多三角扇形（现在也已被广泛应用）。
- 单通道、单周期凹凸贴图。使用多(双)重纹理贴图而不需特殊的硬件程序，这意味着每个凹凸贴图的象素能在一个时钟周期内着色完毕。
- 单通道、单周期三线MIP贴图。如上，这意味着每个三线过滤后的象素能在一个时钟周期内被着色
- 在原始象素和目标象素上进行Alpha值混合处理。
- 子象素和子点校正精确到0.4×0.4分辨率。
- 每个象素都可通过可编程的雾环来雾化。
- 基于全屏多边形基础上的边缘反锯齿处理。
- 浮点数Z-Buffer。不过它的深度只有16位。
- 真正的每个象素通过斜线和钳位线进行LOD MIP映射。



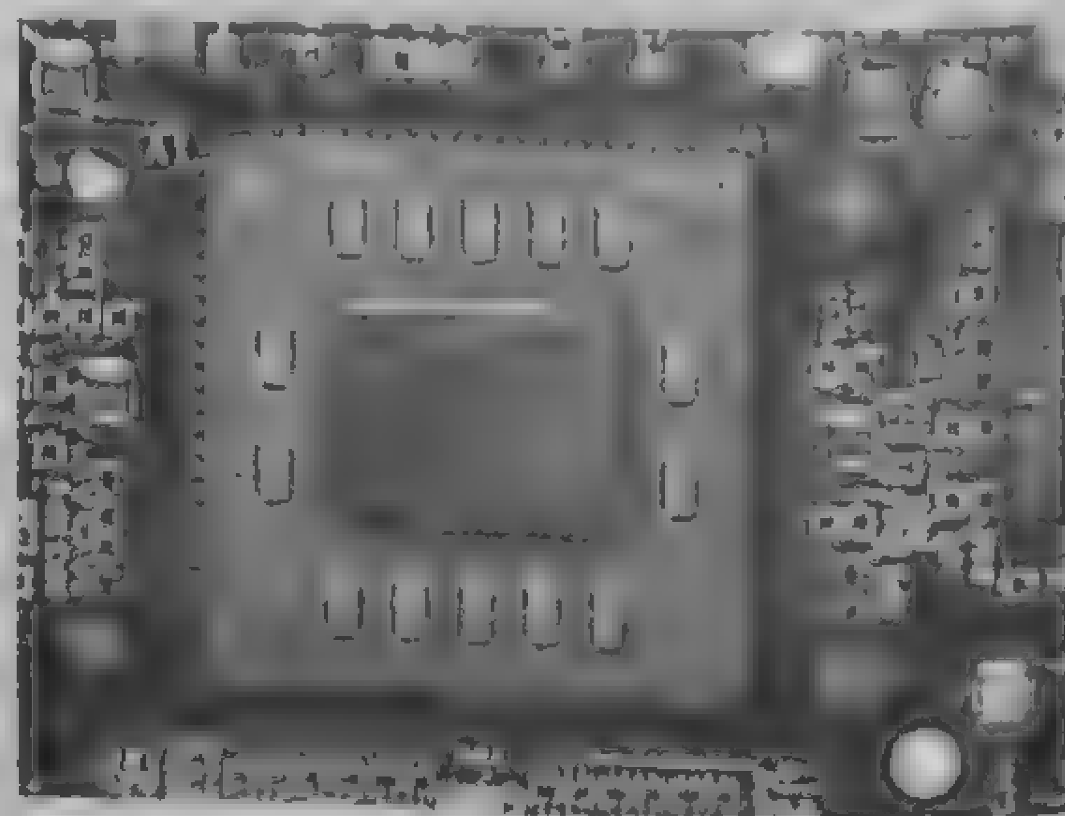
(图1)



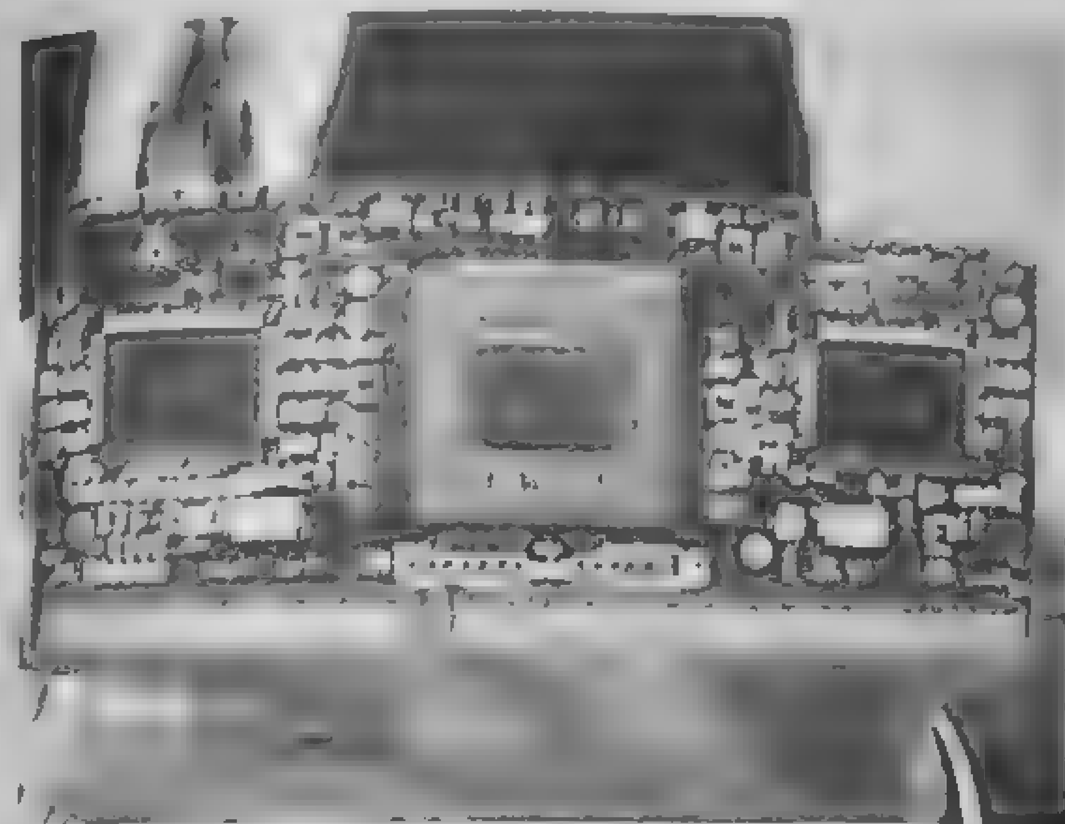
（图 2）

- 纹理混合，产生多纹理的特殊效果
- 8 路各向异性的滤波
- 支持多达 14 种纹理贴图格式
- 全双线过滤的 8 位堆积纹理
- 通过窄通道 YAB 格式进行纹理压缩，这是一个令人感兴趣的特性，对于所有的 3D 芯片制造商来说纹理压缩是未来的发展方向。
- 象素填充率为 3.66 亿/秒（Voodoo3/3000）或者 2.5 亿/秒（Voodoo3/2000）。Voodoo3/3000 的填充率只比 Voodoo2－SLI 略高一些，不过它的分辨率能达到 1600×1200 象素或更高
- 三角形生成率为 700 万个/秒（Voodoo3/3000）或者 400 万个/秒（Voodoo3/2000）。生成速度不错，尽管目前为止还没有一个游戏要求超过 100 万个/秒的速度，它只是表明能生成 800 万个三角形/秒的 TNT2 不一定会更快，对于目前来说，象素填充率更重要。
- RAMDAC 高达 350MHz（Voodoo3/3000）或 300MHz（Voodoo3/2000），能够在 2048×1536 象素的分辨率下保持 75Hz 的刷新率。这个特性令人吃惊，目前还没有哪个芯片提供如此快的 RAMDAC。
- 图形显示核心的时钟频率为 183MHz（Voodoo3/3000）或 125MHz（Voodoo3/2000），使用 0.25 微米技术制造。
- 支持板载 32MB 显存（初期产品只有 16MB）。ATI 即将投产的 Rage 128 会有 32MB 显存的款形，因此 3Dfx 改动了规格书使之也支持 32MB 显存。
- DVD 加速。这并不意味着 Voodoo3 具有硬件 MPEG Ⅱ解码能力！对于 Voodoo3 [illegible]，[illegible]功能[illegible]较低[illegible]的 CPU 进行 MPEG Ⅱ[illegible]
- [illegible]（NTSC、PAL 和 SECAM）[illegible]今也非常普[illegible]，[illegible]（LCDfx）[illegible]个[illegible]，没有普通的数字输出接口。我们将会在未来看到 LCDfx 的重要性
- Banshee 的 2D 引擎。Banshee 的 2D 引擎已经被证明是很快的，对于任何人来说现在都足够用了
- AGP2×支持。我不太[illegible]特性，因为 3Dfx 仍然反对 AGP 纹理贴图，有可能 Voodoo3 仍将不能进行 AGP 纹理贴图（这会是一个严重问题），等 Voodoo3 出来时，AGP4×恐怕也将出现了。看来只有指望以后生产的 Voodoo3 芯片会支持 AGP4×

以上所有特性的确令人心动，不过仍然有几个特性 Voodoo3 不具备。Voodoo3 将是唯一一块不具备 32 位着色能力和不支持 24 位或 32 位色深 Z－Buffer 的新款加速芯片，3Dfx 公司认为这两个特性会严重影响刷新帧数（我并不太认同这种观点，尽管 3Dfx 演示了一个特殊的 Demo，以此证明在不支持那些特性的情况下 60 帧/秒比 30 帧/秒要快得多）。开始我对此 Demo 留下了深刻印象，但当与一些专家讨论后，我再次提出自己的疑问：高水准的 3D 游戏一定需要 60 帧/秒吗？某些情况下，帧数的表现力依赖于所演示的画面内容。MPEG Ⅱ编码的电影（DVD），每秒从一幅图象中抽取足够的信息以 25 帧或 30 帧显示，但我们却认为画质相当好，这是由于它采用了一些"欺骗"眼睛的方法。在昏暗且缺少对比物的场景下，例如《雷神之锤》或《雷神之锤 2》，30 帧/秒和 60 帧/秒之间的差别非常小。因此只注重帧数速率



（图 3）



（图 4）

是值得商榷的做法。采用提高图象质量包括使用"欺骗"眼睛的方法同单纯提高帧数速率（超过 30 帧/秒）的做法，我们得到的画面结果是一致的。不管怎样，3Dfx 认为 Voodoo3 可以不需要在 3D 方面进行 32 位着色，它通过在 1280×1024 象素分辨率下保持 60 帧/秒来弥补这一缺陷。所有的 3D 游戏玩家将最终决定 3Dfx 的做法是否正确

另一个 Voodoo3 不具备的特性是 MPEG Ⅱ解码时所需要的"动作补偿"。这个特性对于那些 CPU 低于 Pentium Ⅱ 266MHz 以下的系统来说是很必要的。3Dfx 认为当以 30 帧/秒观看 MPEG Ⅱ（DVD）时，80% 的人已经在使用 Celeron333MHz 以上 CPU 了。因此主频较低的系统在使用 Voodoo3 进行软件 MPEG Ⅱ解码时会出现问题。

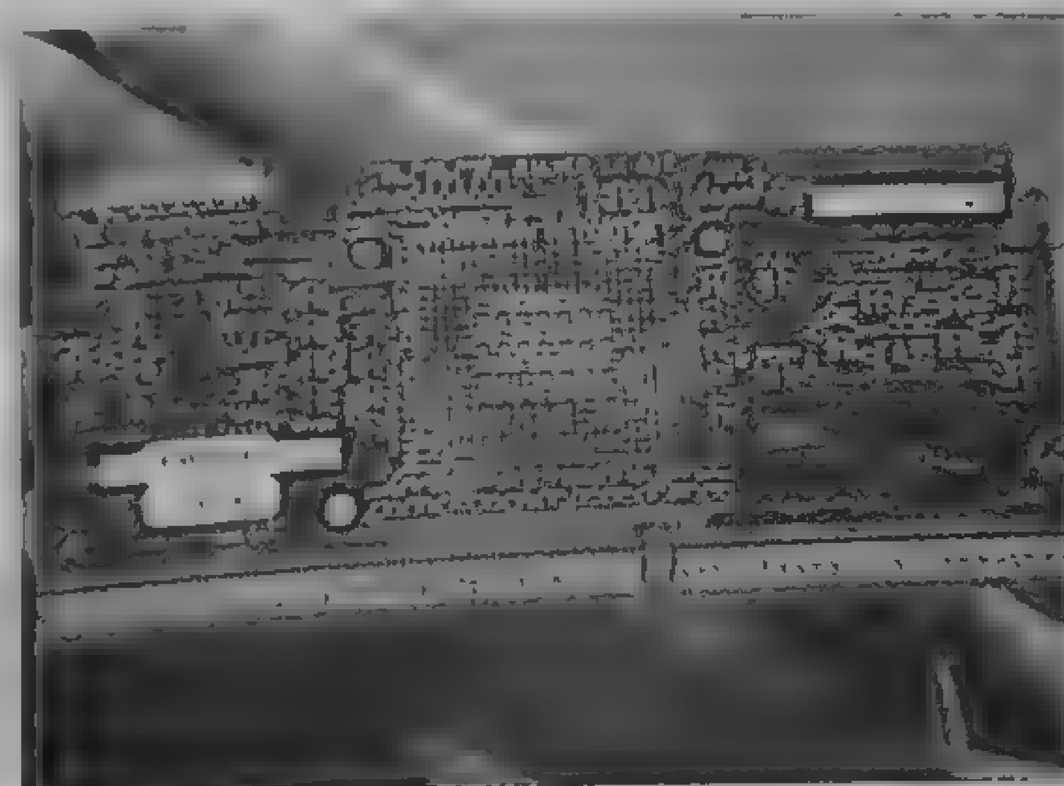
单是运行在 160MHz 下的 Voodoo3 所得到的基准数据就已经让人心动不已，尽管还不能让人倾倒。在 1600×1200 象素分辨率和 16 位彩色下《雷神之锤 2》的 demo2 成绩为 32 帧/秒。这当然令人印象深刻，因为这几乎是 nVIDIA 的 Riva TNT 所能提供的性能的两倍。在 1152×864 象素分辨率下的成绩为 54 帧/秒，也几乎是 Riva TNT 得分的两倍。在高速度的同时，画面看上去非常不错，尽管不比 Riva TNT 和 G200 的画面更优秀，但比 Voodoo2 强了不少（谢天谢地）。运行在 183MHz 时，Voodoo3 的得分提高了 15%，如果配上成熟的驱动程序和一些软件优化，一旦 Voodoo3 问世，它将非常有可能成为最快的 2D/3D 芯片。Voodoo3/2000 的性能将与 Riva TNT 持平，但 Voodoo3/2000 面向 OEM 市场，是准备集成在主板上的。就个人而言，我并不看好集成 2D/3D 芯片的主板，因为它妨碍了后期的系统升级。但是它将成为高端系统和配有英特尔 Whitney 芯片组的系统之间一个值得考虑的解决方案。

我个人认为明年（编者：即 1999 年，以下同）第二季度问世的 Voodoo3 当然是最让人期待的 2D/3D 芯片，但是 3Dfx 也将面对即将发生的一些事情：nVIDIA 的 NV10 预期在明年夏天面世，而且它的性能看上去有可能会超过 Voodoo3。其它芯片制造商也正在致力于开发具有 4 个纹理通道和更高填充率的 3D 芯片。不过他们不敢发布没有 32 位着色能力和没有 32 位 Z－Buffer 的产品。

nVIDIA 公司

参观完 nVIDIA 的展览厅，我有些失望：本来期望看到 TNT－2 和一些高质量的 3D 画面，然而我只能看到一个命名为"Voodoo"的经 3D 着色的自行车画面，多么令人扫兴！nVIDIA 展示了他们的新商用芯片"VANTA"。Vanta 被定位于企业市场。nVIDIA 的执行总裁 Jen－Hsun・Huang 说，在美国公司内没有对 3D 过分需求的应用程序。他认为在商务方面并不需要一块高端 3D 芯片，而是需要一块能够将 3D 画面显示得足够好的芯片。Vanta 就是这样的一块芯片。它是 TNT 的精简版本，用 64 位内存接口取代 TNT 的 128 位内存接口，总体 3D 性能比 TNT 低。同时 Vanta 提供了和 TNT 相同的 2D 性能。

TNT－2 在随后发布，不过与目前的 Riva TNT 没有什么不同，只不过这次使用 0.25 微米技术，运行在 125MHz。总的来说，nVIDIA 没有什么值得兴奋的东西。希望 nVIDIA 在下次计算机展览会上能展示出一些令人激动的产品，我祈祷拥有几何引擎和其它一些特点的 NV10 芯片能在明年让世人震惊，不过不要指望 nVIDIA 现在能告诉你更多的信息



（图 5）

AMD 公司

我最希望参观的公司是 AMD，我知道它目前有 K7 和 Sharptooth(编者：详情见我刊 1998 年 12 月号《AMD 驶上超车道》)在展示，而这两种芯片让英特尔感到胆战心惊。走进展示厅后，我鼓足勇气打断了 AMD 副总裁 Dana Krelle 的“工作”，他正忙着玩《毒蛇赛车》(Viper Racing)。我估计 Danas 原谅了我扰乱他的赛车进程，因为就我所知他只是在随便试玩罢了。Dana、他那配有 AMD 芯片组的新 Slot A 主板和插在上面的 K7/500 有两个演示间。在第一个演示间摆着带有新 Slot A 架构的主板，上面有 AMD 自己的芯片组和 K7(图 2)，K7 带有 512KB 的二级缓存，运行时钟频率为 CPU 内核的 1/3，也就是 500MHz/3 = 166MHz。这就是神秘的 K7，有可能成为英特尔大敌的杀手级芯片(图 3)。这是去掉外壳后的 K7 正面印刷电路板外观(图 4)。从 K7 背面的印刷电路板可以看到它与 Pentium Ⅱ相比拥有大量的引脚(图 5)。当然这间房内还有一台运行着的 K7 系统，该系统混合运行《Winstone98》和 3D 游戏时的速度非常快，我没有看到具体的基准数据，但测试基准部分所花的时间比我所见过的任何系统都快，当然也比 Pentium Ⅱ504MHz 快。

另一个演示间并排放着两台系统。左边那台装有 AMD 的 Sharptooth(利齿)芯片，也就是即将问世的 K6-3(如果不改变代号的话)，运行在 400MHz。K6-3 是 K6-2 新的 CXT 内核加上运行在与 CPU 内核同频的 256KB 二级缓存。右边那台是 Pentium Ⅱ450MHz 系统，配备有相同的外设。混合运行《Winstone98》的商业和高端测试，两台系统同时开始，Sharptooth 完成基准测试的时间[illegible]比 Pentium Ⅱ450MHz 快，证明前者能够以[illegible]的速度运行商业应用程序，甚至比[illegible]50MHz 的 Pentium Ⅱ还要快。

总的来说，我对这些[illegible]没有太过吃惊，因为这只验证了我在 Comdex 大会[illegible] 5 个星期，在微处理器论坛上所[illegible]，AMD[illegible]一些最有力的产品将推出，正[illegible]看到的那样。(见表 1)

当你看完笔者上面的简评后，你就会理解我为什么建议卖掉英特尔的股票，在 AMD“发达”前买进它的股票。AMD 的发展势头很好以至于会超过英特尔。后者现在变得有些懈惰，新技术迟迟拿不出来。仅靠 KNI 不足以挽救 Katmai，靠计算机史上最大规模的市场战也不行。我仍然怀疑 Celeron 和 PGA370 会比在 Socket7 平台上的 K6-2 和 K6-3 更有吸引力？我理解为什么英特尔总是强调 AMD 的产能不足，因为英特尔只能寄希望于此。不过对于一个以“只有偏执狂才能生存”为口号的公司来说，这并不是正确的做法。我建议英特尔应该立刻成为“偏执狂”，否则它将无法继续生存，至少不能象现在这样成为一个非常成功的公司。

时间	英特尔产品	AMD 产品	简评
现在	Celeron 300A-333MHz Pentium Ⅱ266-450MHz	K6-2 CXT Core300-400MHz	英特尔保持住性能上的优势，但 K6-2 提供了更好的性价比。英特尔的处理器只是对那些愿意花上一大笔钱的高端用户有吸引力。
1999 第一季度	New Celeron 366 for Socket“PGA370”，Pentium Ⅱ266-450MHz	AMD K6-2 300-450MHz，New AMD K6-3 300-450MHz，	英特尔在办公室应用软件方面已经失去优势。K6-3 450MHz 比 P2/450MHz 有更好的整数性能。如果没有足够多的游戏利用 3D NOW!™ 的话，英特尔仍将保持在 3D 游戏上的优势。PGA370 的 Celeron 将不比 K6-2 和 K6-3 更有吸引力。因为它需要一个新的平台，而 AMD 的处理器都运行在广泛应用的 Socket7 平台上
1999 第二季度	New Pentium Ⅱ Katmai 500MHz	Later on K7 500+MHz	Katmai 500MHz 在商用应用软件方面恐怕不能击败 AMD 的 K6-3/450MHz，但它有更好的浮点性能。认为 KNI 能对 3D NOW!™ 形成较大冲击的论调值得怀疑，毕竟等 KNI 出现时，3D NOW!™ 已经问世快一年了。K7/500MHz 将在办公室应用软件和大量使用浮点运算的程序这两方面击败 Katmai 500 MHz，很有可能在 3D 游戏领域也将占有优势。另外在发布时，AMD 将会有超过 500MHz 的产品出现，毕竟目前 K7 已经运行在 500MHz 了，而距正式发布日期还有半年。
1999 下半年	Coppermine 600+MHz	K7/700+MHz	即使是 Coppermine 也陷入与 K7 的苦战。

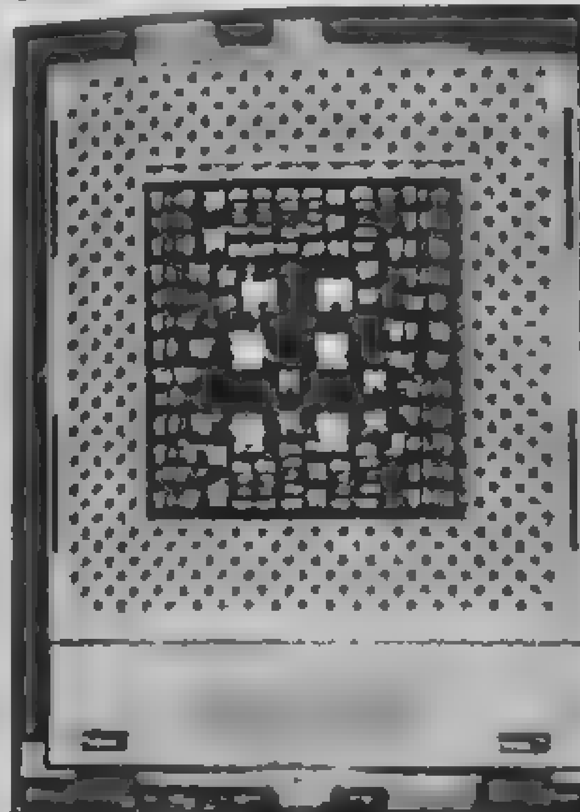
表 1：未来 AMD 和英特尔 CPU 之间的比较

Intel 公司

我下面将告诉你们一条消息，它并非来源于计算机展览会，但对大多数人来说确实是一条重要的信息：***将来英特尔芯片将不能再超频了！*** 新一代英特尔处理器，不仅具备普通的[illegible]锁定，而且想通过提高总线速度从而加快 CPU 运行的可能性也将不复存在。芯片上的一些新电路将在当你提高总线速度——例如从 66MHz 提高到 75MHz 或从 100MHz 提高到 112MHz——时引导系统进入死机状态。有谣言说 AMD 也在从事类似的“研究”。

主板制造商

关于主板没有太多的消息。大多数制造商就象 Super7 主板那样，出售附加上一些功能的 BX 主板，有些主板商还提供为 Xeon(至强) CPU 的 Slot2 解决方案。只有明年初面市的 PGA370 算是新产品，它是为 socket 版本的 Celeron 所准备的芯片组。如你所知，供给英特尔 Celeron 使用的 PGA370 的价格将比现在所售的 Slot1 更吸引人。PGA370 看上去与 Socket7 十分相似，但它使用的是英特尔新的 P6 接口。英特尔将在 1999 年初发布主频为 366MHz socket 版本的 Celeron，将使用已有的英特尔 LX 芯片组或新 ZX66 芯片组。ZX66 芯片组是 BX 芯片组的精简版，只支持 66MHz 的外部总线。目前还没有对应于 PGA370 的非英特尔芯片组。您可以看到，除了一个小角，PGA370 与 Socket7 几乎完全相同(图 6)。



(图 6)

Cyrix WebPAD

就个人而言，我认为能赢得最具创新和对用户友好大奖的产品是 Cyrix 的 WebPAD。自从 Brian · Halu 在微处理器论坛上做演讲之后，Cyrix 以新的观点向那些不愿意买一台笨拙、用户操作不便的计算机的人们推荐一种新电脑。WebPAD 是使因特网浏览真正成为乐趣的一种产品(图 7)

不需要坐在桌子前面对笨拙的显示器，不需要使用鼠标(对于初学者来说鼠标仍然是个问题)，不需要听单调且枯燥的计算机风扇和硬盘转动声音，不需要坐在不舒服的办公室内。你现在可以象阅读喜爱的轿车杂志那样兴致勃勃地进行因特网浏览。WebPAD 可以放在房间任何地方，它很小且通过无线连接到因特网上。你可以通过一支很直观的小笔来使用它。



(图 7)

恐怕有一些计算机高手读到这里会觉得没劲、没意思。但你应该试一下，把自己从旧式的、很不方便的计算机平台观念中解放出来。我自己也算是一个计算机高手。然而我并不总是在玩 3D 游戏，也不总是在做数据表和演示文稿。有时我只是想舒舒服服地上网浏览获得所需的信息。有了 WebPAD，我可以躺在舒服的皮沙发上，边看电视边上网。甚至我还可以在浴室或卫生间上网浏览。我母亲(当然她一点也不懂计算机)可以轻松地浏览因特网，孩子们也可以使用它(哪怕他们甚至不懂如何启动计算机)。

WebPAD 比 WebTV 要更容易使用，且价格上更有吸引力。它是把因特网引荐给每一个人—特别是那些不赞成或不喜欢计算机的人们—的最好的方法。

你应该明白我非常赞赏 WebPAD 的设想，我想 Cyrix 也会对此大吃一惊。以前我对 Cyrix 的产品没有什么好评语，但确实需要象 WebPAD 这样的产品使计算机的发展迈向下一个台阶。我们并不需要更大、更热的计算机系统，事实上我们也并不需要一台超级个人电脑。我想要的是一台容易使用且能应付大량 3D 游戏的计算机，它可以完全融入我房间中的娱乐天地。它不应该在办公室出现，我不想在一天工作之余还呆在办公室里。我需要一个容易使用、小型且易携带的机器，可以让我随时随地上网浏览。同时我希望能将 E-Mail 口述给它，这样我就不再需要一个键盘。它也可以成为办公室系统，我可以在上面写或口述文章，可以准备数据表和做一些其他工作。这台系统不需要成为一个强有力的 3D 游戏平台，因为我更喜欢在卧室或其他地方玩游戏。这是我所希望见到的未来电脑发展趋势(个人电脑迟早要消亡，我认为不会超过两年)

WebPAD 朝正确的方向迈出了一步。只要有生产商按照 Cyrix 的参考设计制造出产品，我立刻就会去买几个回家。我用一个，其余的给我的家人(父母和我弟弟)。他们都不是因特网的热衷者，不过我可以打赌 WebPAD 将改变这一切。

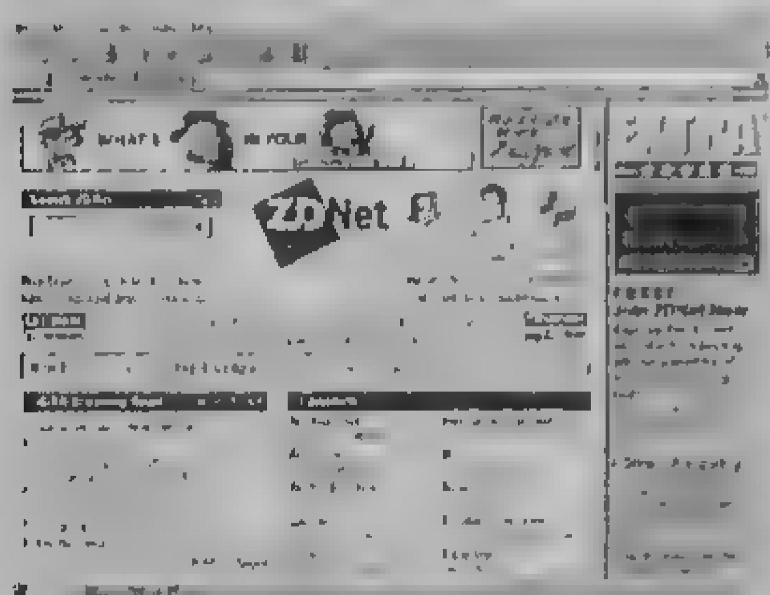
译自 *www.tomshardware.com/*
原作：*Tom · Pabst*

41 项 3D 特效测试通解(上)

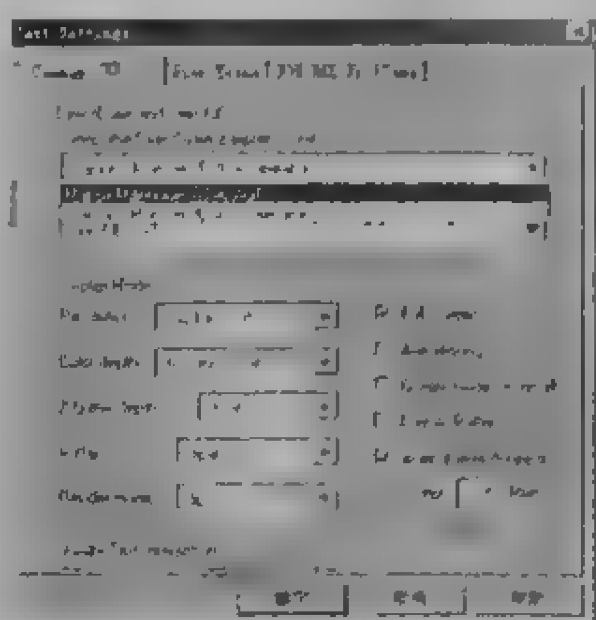
■文/陈明辉

如果您是我们杂志的老读者，相信一定已经看过不少关于 3D 加速卡测评的文章，可是您知道对一款 3D 卡到底要如何进行测评，该如何分析测评所得到的各项结果吗?也许您已经有了称心的 3D 加速卡，但您知道它支持哪些 3D 特效吗?在今天这篇文章中，笔者将以著名的 3D 测试软件《3D WinBench98》为例，为您逐项讲解

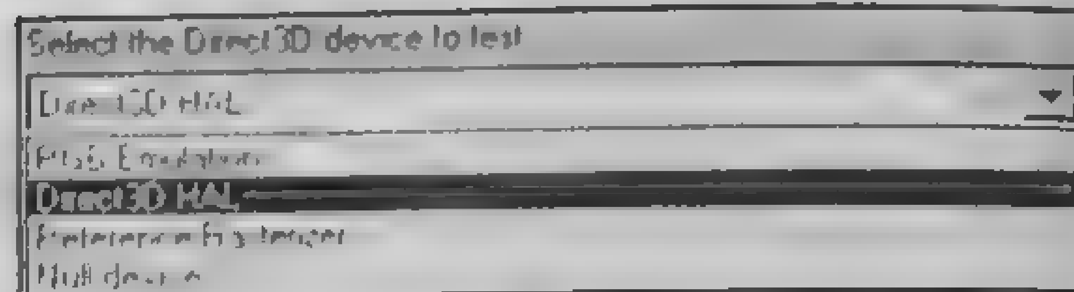
说起《3D WinBench98》的来头可不小，它是美国 ZD-Net 实验室推出的《WinBench》系列测试软件的组件之一 ZDNet 是世界知名的出版集团，旗下拥有诸如《PC Magazine》、《PC Week》和《PC Computing》等高质量期刊。从商业角度讲，它是家日本公司，创始人 Ziff 和 Davis 在几年前将它出售给了钟爱日本商人孙正义。《3D WinBench98》属于可免费下载的测试工具(但不是共享或免费软件，不可以随意传播)，您可以从下面几个网站得到它：www.zdnet.com(图 1)、www.3dfiles.com 和 www.cdrom.com。这个软件的个头不小，压缩包大约 72MB，在硬盘上展开大约要 150MB 空间。不过即使如此也比您从美国邮购要便宜，如果购买，不包括邮费大约需要近 30 美元。



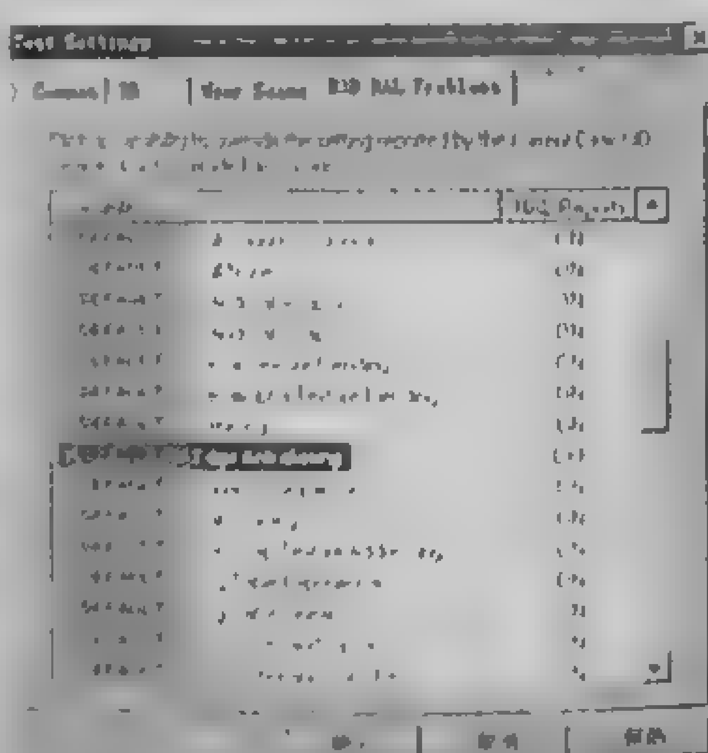
(图 1)


(图 2)

安装完《3D WinBench98》，首先您要选择准备测试的 3D 驱动程序，比如是"主显示驱动程序"还是"Monster 3D Ⅱ DirectX 6 Driver"(图 2)。另外注意在测试模式中一定要选择"HAL"模式(图 3)，这样才能保证接下来的一系列测试都是基于硬件加速方式的。《3D WinBench98》对于显示卡 3D Quality (3D 品质)共有 41 项测试，每一项特效测试同时提供 3 幅画面：左侧为正确情况下的测试结果，中间为当前受测显卡的测试画面，右侧为错误的测试结果画面，下面我就为您逐项介绍每项测试的目的和您应该注意观察的对比重点。本文以 Voodoo2/8MB 图形加速卡为例，进行测试。在测试前，您可以通过《3D WinBench98》预览到受测卡支持哪些特效、不支持哪些特效(图 4)



(图 3)



(图 4)

测试 1、Flat Shading(平面着色)

测试 3D 加速卡能否运用平面着色法，对旋转中的方块进行正确的着色处理，在测试过程中共调用了 4 个颜色：两个红色、1 个绿色和 1 个蓝色。测试结束后将在屏幕上显示一方形平面，该平面被从左上到右下的对角线分割成两部分，正确的结果，右上应为红色、左下应为绿色。该[illegible]测试 3D 卡是基本的测试项目，如果连这个都无法正确显示，您的 3D 卡最好还是换一块吧。

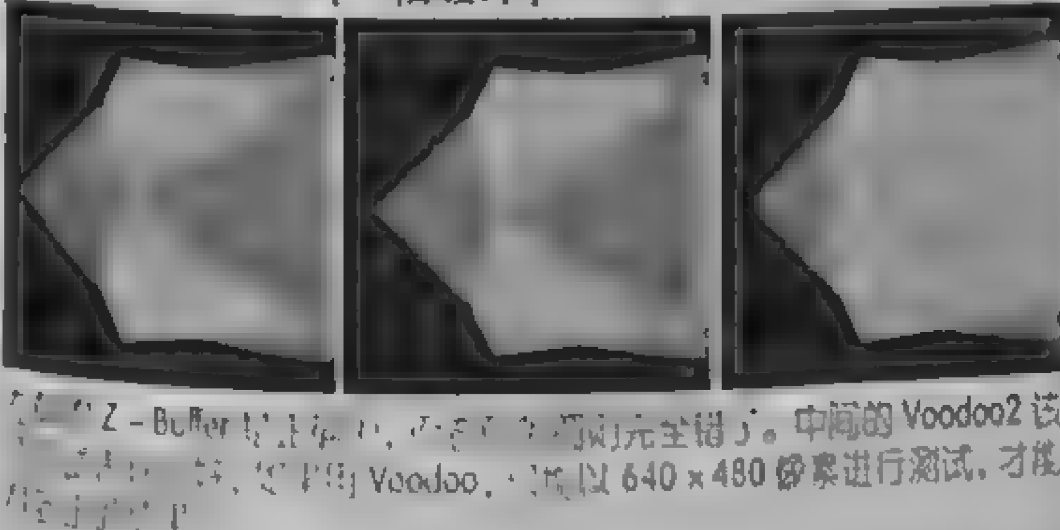
测试 2、Gouraud Shading(高洛德着色)

测试 3D 加速卡能否依照高洛德着色法对旋转中的立方体进行正确的着色 同上一个测试类似，这项也调用 4 个颜色：两红、1 绿和 1 蓝；但不同是要求在着色的同时产生颜色互相浸润的彩虹效应。测试结束后，屏幕会出现一方形平面，正确情况下，该平面的右上角和左下角应为红色，左上角为绿色，右下角为蓝色。另外还可能有一种情况：整个方形平面布满粉红色的渐变色。这说明受测显卡可以正确运用高洛德着色法，但只能以单色光来上色(具体到这项测试，就是指红色光)，而无法同时调用 RGB 三色。即使如此，能作到这种程度，已经可以应付大部分的 3D 游戏了，所以也算是正确的测试结果。除此二者之外，显示的其它图形都是错误的，说明受测显卡不支持硬件加速模式下的高洛德着色法。

测试 3、Dithering(颜色抖动)

这项测试要求在一旋转的立方体上产生彩虹效应，不同于高洛德着色的是：该项测试强调着色过程应该是流畅和自然渐变的，绝对不可以出现断断续续的变化和带状效应(Banding Effect，即一条一条的红色渐变成一条一条的绿色)。测试结束后的画面正确与否，判断依据同高洛德着色一样。因此这里再强调一次，这项测试重在过程而不是测试结束后的画面。

测试 4、Z－Buffer(Z 轴缓冲)


[illegible]Z－Buffer[illegible]测试完全错了。中间的 Voodoo2 该[illegible]Voodoo，[illegible]以 640×480 像素进行测试，才能[illegible]

测试 3D 加速卡能否正确运用 Z 缓冲区。测试中会出现两个不断旋转、互相"卡"在一起的立方体(1 红、1 蓝)，在整个旋转过程中，两个立方体间的接触线应该始终保持直线。如果您的显卡在此项测试中，出现立方体间的交界线不直，或红色立方体在旋转时挡住了蓝立方体，都说明您的加速卡在 Z－Buffer 方面有问题。注意，作这项测试时，屏幕分辨率不要过高(建议用 640×480 象素)，因为很多 3D 加速卡在高分辨率下运行都以牺牲 Z－Buffer 为代价。如果您用 1024×768 象素作这个测试，可能显卡会因为 Z 缓冲区容量不足而出问题，导致错误的结论。

测试 5、Perspective Correction(透视校正)


右侧的透视校正彻底错了，如果您的 3D 加速卡无法通过此项测试，就有可能在游戏中出现断裂、扭曲的大地、山脉等场景。

有点眼熟吧，没错，著名的游戏《古墓丽影》就用到了这个特效，在它的 3D 选项里可以找到该功能的开关。这项测试在于确定 3D 加速卡能否在调用材质进行贴图的同时，对远近景物作视角上的纠正(说白了就是看您的显卡可不可以一边贴图一边处理"远小近大"问题)。该项测试使用了一个沿 Z 轴斜放的长方形，上面的材质是一些横竖交错的框架条纹(类似于学校操场上的"攀登架")。正确情况下，您看到的结果画面，应该是远处的栅格间距离较小，近处栅格的间距较大；且横竖条纹间的过渡连贯、平滑，没有折来折去的现象。如果一块 3D 加速卡不具备透视校正的能力，那么长方形的条纹栅格将会断裂、交错，某些早期的加速卡虽然有校正的功能，但由于不够强，会出现栅格扭曲的现象。

测试 6、Nearest(近似材质处理)

该项测试检验 3D 加速卡能否正确进行近似材质处理(Texture Filtering)。正确情况下，您应该在红色方块背景上看到一些均匀分布的黑色方格(注意：是方格，而不是黑色圆点) 仔细观察红、黑二色，两者间应该界限分明，毫无互相混杂的色调。现在一般市售的 3D 加速卡都可以很好地通过这项测试，如果您的显卡不行，问题就比较大了。

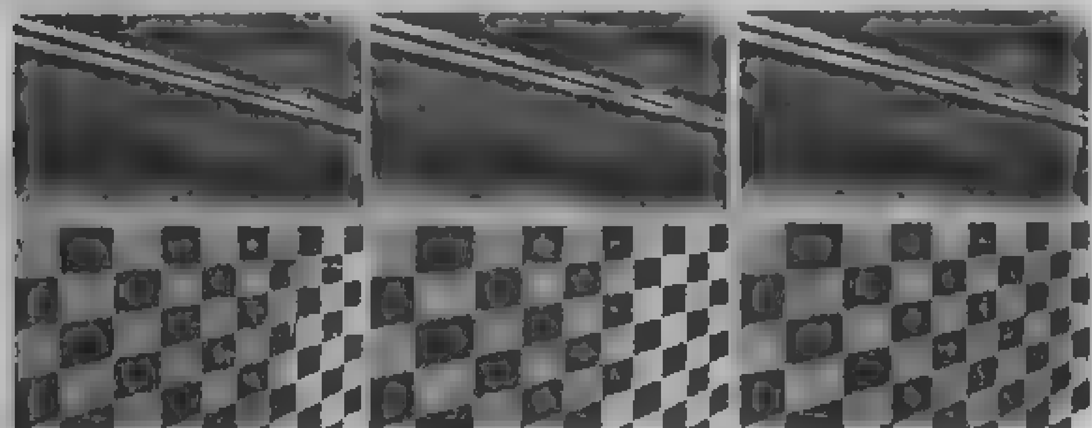


测试 7、Linear(线性材质处理)



检验 3D 卡能否正确处理线性材质处理，这项测试又名 Bilinear(可能这个名称比较熟，许多游戏都用到了此项特效)。它的测试画面非常近似于上面的测试 6，但相反的是，正确情况下，您应该看到每一个小黑格都呈近圆形作雾状扩散。如果您的 3D 显卡对材质贴图最小限定低于 8×8texel(Texture Element 的缩写，材质计算单位)，则雾状扩散将非常不明显(Voodoo2 的该项指标为 256×256 texel，Riva TNT 为 1024×1024 texel，而据说将在今年 1 季度推出的 Permedia3 芯片则是“无限”)。

测试 8、Nearest Mipmap Nearest(以近似方式产生的 Mipmap，由 Nearest 特效处理)



左侧是正确的画面，右侧是错误的，中间是 Voodoo2 的测试结果。Voodoo2 该项测试不十分理想，但也算合格。

有点象绕口令？说实话我不很清楚 Mipmap 该如何翻译，所以也只好就原文照搬了，请您谅解吧。这项测试属集成了多种材质处理模式的综合测试。您会在屏幕上看到一块沿 Z 轴斜放的“苏格兰花格子布”。这里每一格为一个 Mipmap Level(Mipmap 层)，正常情况下，每 8 个层会有一个单色的格子放置其间，这些单色格子从近到远应该依次为：红→绿→橘→黄→蓝→紫→灰→白。这项测试比较复杂，按照 ZDNet 的解释，共有 4 种正确显示和两种错误显示，不过笔者上面提及的，是 4 种正确显示中最完美的一种，如果同您的显卡吻合，那么恭喜了，您的宝贝在这项测试中真是无话可说的。

测试 9、Nearest Mipmap Linear(以线性方式产生的 Mipmap，由 Nearest 特效处理)

这项测试也属于综合测试，只是 Mipmap 的产生方式有所不同，它的画面表现和正确与否的判定同测试 8 一模一样，共有 4 种正确画面和 1 种错误画面。一般情况下，如果某块 3D 加速卡没有通过测试 8 的检测，那么 90% 的可能性，它也无法通过测试 9。

测试 10、Linear Mipmap Nearest(以近似方式产生的 Mipmap，由 Linear 特效处理)

检验方式同测试 8、9 极为近似，正确的颜色[illegible]也一样，但同背景画面[illegible]不同的是，在[illegible]中，即使是现在这些流行的 3D 加速卡，能完美支持这项特效的也是凤毛麟角，所以此项测试[illegible]显示下

测试 11、Linear Mipmap Linear(以线性方式产生的 Mipmap，由 Linear 特效处理)

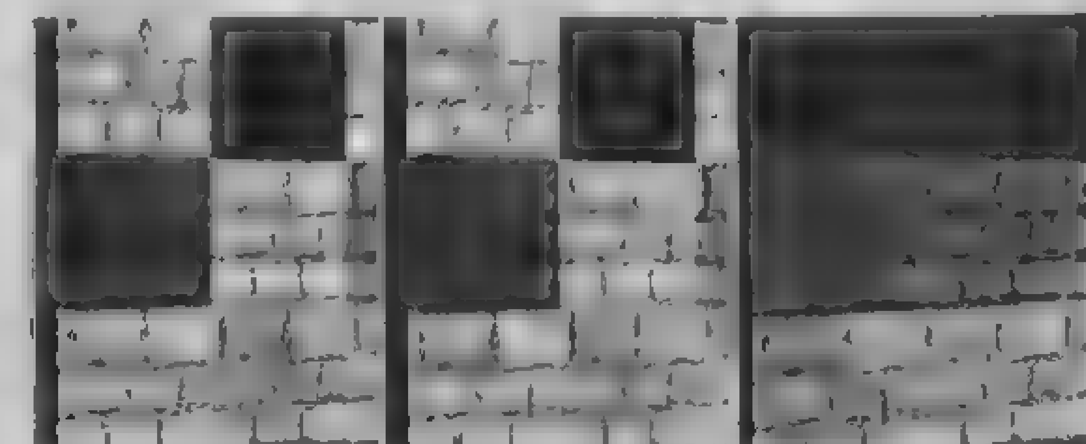
测试原理和结果判定同测试 10，这里不再赘述。共有 5 种正确画面和 1 种错误画面，仍然是只有上面提到的一种为最佳结果。

测试 12、Modulate Texture Blending(材质混合亮度调整)

该项测试检验显示卡能否正确处理同一材质在不同亮度下的表现。画面为由同一材质构成的一面石墙正处于亮度从 0 到 1 之间的光源照射下。测试完成后的结果画面为墙的一部分，上面均匀分布着 9 块不同于其它碎石的较大石块，正确情况下，左上角的一块应该为黑色(亮度为 0)，逐渐到右下角越来越亮(亮度为 1)。

测试 13、Decal Texture Blending(笛卡儿材质混色)

该项测试检验 3D 加速卡能否正确支持笛卡儿材质混



色特效。还是测试 12 中用到的那堵石墙，也还是那 9 块大石块。将它们从左上角开始编号，由左至右、从上到下，其中第 1、3、5、7 和 9 号石块同时使用了笛卡儿材质混色效果，所以这 5 个小区域的亮度应该是一样的，如果您看到的画面效果同测试 12 类似，所有的石块都受亮度的影响，那这项测试您的显卡没有通过

测试 14、Decal Alpha Texture Blending(笛卡儿/阿尔法材质混色)



[illegible]测试在测试 13 的基础上又添加了阿尔法值，形象的说，您可以理解为，在刚才用的那堵石墙前面挂上了一道“瀑布”(不过由于添加的阿尔法值是固定的，所以这道“瀑布”象是静止的，没有明暗变化)。正确情况下，您应该看到这样的画面：石墙前完全覆盖着一层淡蓝紫色、透明的“层”。有可能出现以下几种错误画面：蓝紫色可见，但不透明；蓝紫色可见，同时透明，但后面的石墙却没了；蓝紫色可见，透明存在，石墙可见，但“瀑布”无法全部覆盖住石墙，石墙个别部位会按原始状态“裸露”在外面。

测试 15、Modulate Alpha Texture Blending(阿尔法值材质混色调整)

这里测试的是，当使用了 Modulate 效果时，再搭配上阿尔法值，这时 3D 加速卡能否正确处理材质混色。具体做法是：以石头材质的墙作背景，以具有某亮度值的淡绿色材质作前景，然后用笛卡儿效果配上固定的阿尔法值来调用上述画面。正确情况下，您会看到这样的画面：石墙前覆盖着淡绿色、透明的、有水波质感的“层”。如果您的显卡顺利通过了测试 14，那么这项一般没问题。

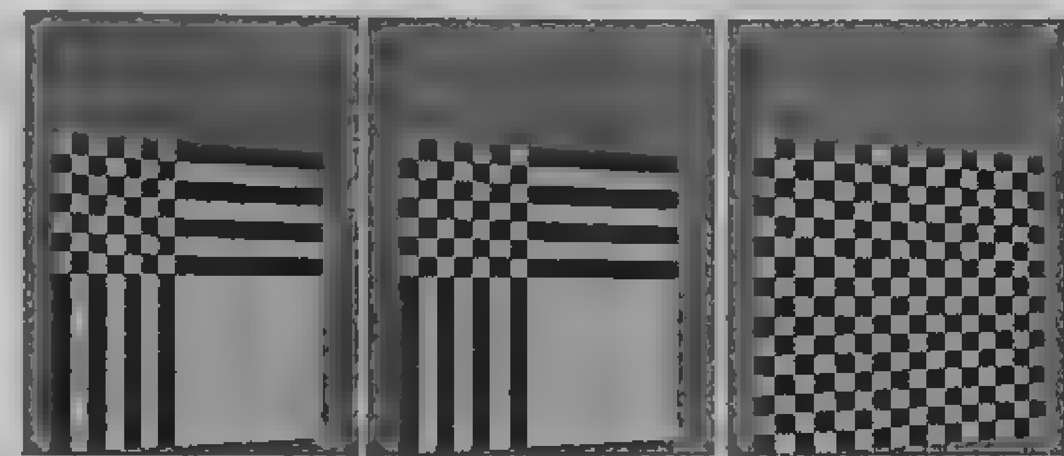
测试 16、Flat Wrap Texture Addressing(材质平面环绕贴图)



如果您的显示卡在测试时，中间的画面同右侧的一样，那可就糟糕了。

以 ZD 实验室徽标作材质，从中间向平面的两侧均等扩散排列，最终形成一个 3×3 的矩阵。除这个正确画面外，如果显卡不支持此项特效，只有一种错误画面：您将只能看到一个斗大的“ZD”徽标孤零零的在屏幕上。

测试 17、Cylindrical Wrap u(u 轴环状贴图)



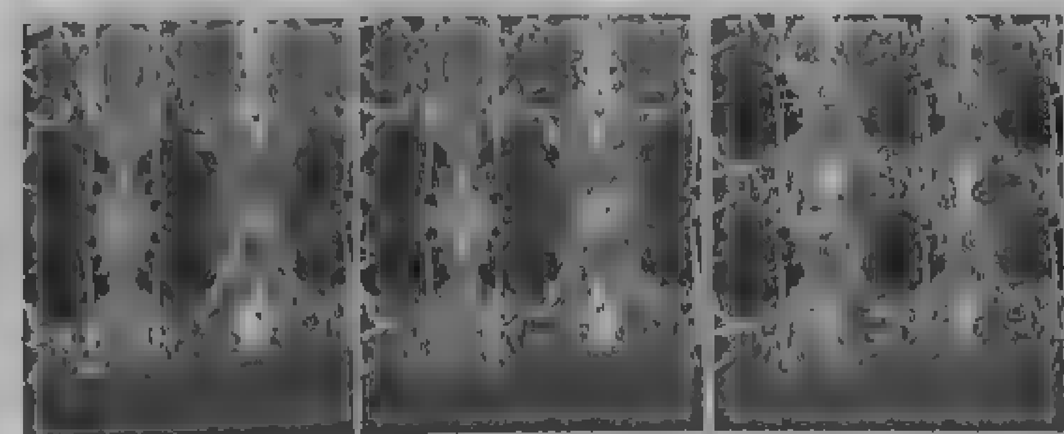
中间的画面是 Voodoo2 的测试结果，同右侧的错误一样，可见 Voodoo2 在 D3D 条件下，无法支持这项特效，但在 Glide API 下结果可能会不一样。

屏幕上出现一黑色圆柱体，外表面象“跑马灯”一样陆续显示数字 0~9。如果您看到这些数字逐一清楚、界限分明地出现在您面前，数字间没有任何线条干扰，那么这项测试通过。

测试 18、Cylindrical Wrap v(v 轴环状贴图)

测试过程类似测试 17，只是现在黑色圆柱体被放倒了。正误判断同上一项。

测试 19、Clamp Texture Addressing(钳夹式材质应用)



该项测试检验 3D 加速卡钳夹式材质应用是否正确。您将在屏幕上看到一块“花格子布”，它被两条对称轴分为 4 个部分。正确情况下，左上角区域应该是红黑相间的一小块“碎布”，右上角应是红底加黑色水平条纹，左下角应为红底加黑色垂直条纹，右下角应为“一块红布”。除此之外任何画面都是错的，有不少显卡显示的是一整块小红黑格相间的碎布。

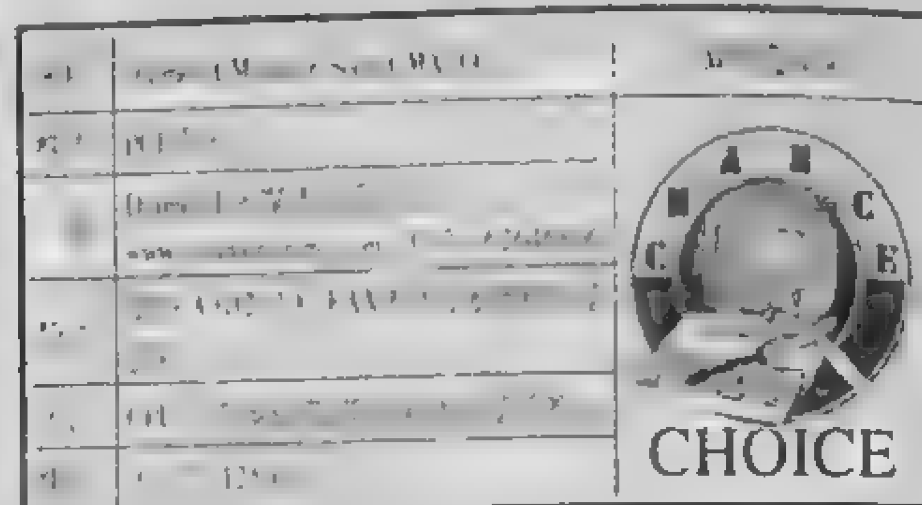
测试 20、Mirror Texture Addressing(镜像材质应用)

在一个 3×3×3 的立方体外层贴上 1 单位的大理石材质贴图，同时向两侧扩散。正确情况下，您应该看到的是一个连续的大理石材质。如果是 9 个大理石材质的小方块，那就错啦。有相当数量的 3D 加速卡无法通过该项测试，赶快试试您的卡吧。

测试平台：PⅡ300MHz/96MB 内存/钻石 4 代 6.8G 硬盘/华硕 P2B 主板/MGA－G200 显卡/Voodoo2 加速卡/华硕 34×光驱/800×600×16bit 分辨率/简体中文版 Win98。本次测试用卡为 Diamond Monster 3D Ⅱ/8MB。

(未完待续)





■文 · Nowhere

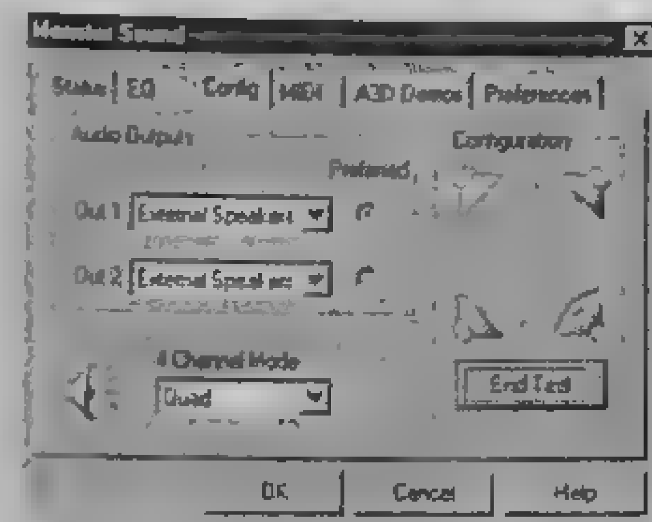
由 Aureal 公司开发的 A3D 技术是一套基于 HRTF 算法的 3D 音效定位技术。其基本原理是根据人的头部形状和皮肤质感差异，对不同方位的声音加以频率校正，在虚拟的三维空间中模拟出多个音源，再利用这些音源之间的位置变换、声音强弱来实现音效定位。这样做的好处是定位准确。但可能是出于对自己双耳定位技术的自信，A3D 1.0 强调用两只音箱模拟三维空间，其效果受周围环境和人耳位置影响较大。与 EAX 侧重使用强大的运算能力，充分利用 4.1 甚至 7.1 音箱建立音场相比，临场感与真实感方面吃了很大的亏。由于 EAX 是一套公开的音频标准，Aureal 便毫不客气地以 EAX 之石，攻 EAX 之玉，不但在新一代芯片 Vortex Au8830A2 中加入 EAX 技术，同时也增强了对 4 音箱系统的支持。A3D API 方面，增加了两个关键函数："封闭(occlusion)"和"反射(reflection)"。前者指物体对声音的包裹作用，后者负责一个环境中所有物体对声音的反射运算。如此看来，有了这两个函数，A3D 音场真实感与临场感应有较大的提高。然而技术归技术，到了市场上，还需产品方能作出证明。Diamond 新近推出的 Monster Sound MX300 正是一款基于 Vortex Au8830A2 芯片和 A3D 2.0 标准的产品。前几日，从 Chance 处"抢"到一块 MX300，于是就有了下面这篇文章

考量电脑板卡的优劣，首先接触到的便是外观 MX300 秉承 Diamond 有口皆碑的优良做工，整块卡布线简洁、焊点均匀，背面印刷电路覆上了一层薄薄的绝缘膜，使 MX300 遭遇静电击穿的危险至少降低了 30%。尤其值得一提的是，MX300 包括游戏控制器接口在内的所有接口均采用镀金设计，此举虽小，但对降低音染有不可忽视的作用、向来只有 SB64 /Gold、SB Live! 这类顶级、天价声卡才会舍得一用，如今被 Diamond 用在千元级的 MX300 上，再配以黑色磨砂金属挡板，给人以十分华贵的观感，真乃名门手笔，气度不凡。不过，单从外观大小而论，MX300 体积却稍嫌大了一些，竟然与我的老 SB64 相差无几，超过了许多 ISA 卡的体积。仔细看来，原来如此之大的体积是为将来加装改装子卡设计的，为此 Diamond 甚至预先在卡后端"挖"好了升级子卡的固定孔，考虑亦可算细心周到。

MX300 对系统要求并不高，仅需 Pentium90/16MB RAM 即可。不过若想实现 Dolby AC－3 软件解码，需配备 PⅡ266/DVD－ROM/32MB RAM。即使如此，系统要求仍未超出主流配置，说明 MX300 的市场定位颇具亲和力。驱动程序和附加软件的完整安装约需 50MB 磁盘空间。实际测试时，我用了两种安装方法：一种是插卡后开机，略过 Win9x 的所有提示，直接到驱动光盘找 Setup.exe 安装；另一种是先根据 Win9x 的提示装好驱动，然后重启动机器（驱动光盘仍留在光驱中），之后 MX300 会自动安装相应的控制面板和附赠的 Media Works 软件。比较起来，第 2 种方法需要启动两次机器，看起来较繁琐，不过在第 1 次启动之后，却有一段"突如其来"的 A3D 音效演示，当时正好我接上了四只音箱，突然间声音从四面八方迫人而来，一时竟叫人忘了身在何处，这感觉，怎一个爽字了得！

接下来，先进行 CD 测试，体会超过 95dB 的信噪比究竟是一种什么感觉。首先将音箱音量调至最大，然后在距低音单元中心约 10cm 处仔细倾听。好一个 MX300，竟没有发出半点杂音，仅凭这一点，就可叫许多发烧级音响无地自容。放入发烧碟《大眼妹》(Time to say goodbye)，人声一下清澈许多；有鉴于此，我又放入一张极静的现代民乐作品(…)，果然是音流透明，音场如[illegible]般宁静，[illegible]合奏、乐曲表现的一段光线变幻效果细致入微，仿佛历历在目。如此水准的还原能力，让我的 SB64 也自愧不如。可惜 MX300 未提供 S/PDIF 接口，在解析度上未免要打一些折扣。MIDI 效果上，MX300 与 MX200 相比没有任何改进，反倒因减少了 4MB 硬波表，会受到些微影响（这也是 MX300 比 MX200 售价要低的原因）。MX300 内置 64 复音硬波表，并可经由软件增加 256 复音，最高可达 320，与创新 SB Live 的 512 复音相比，差距不小。不过如今的游戏音乐大都使用 CD 音轨，很少用到 MIDI，毕竟 MX300 主要定位于家用娱乐市场，320 复音已足够用了。其实更有用的是 MX300 提供的 32 个音频硬通道。它允许 MX300 在同一时刻被多达 32 个音频设备调用。为测试硬通道，我打开了 3 不同版本的 WinAmp，其中两个播放 MP3，一个播放 MP2，又打开 Unreal player Max 播放一个 MOD；与此同时，超级解霸正播放着电影《甜蜜蜜》，VanBasco's MIDI Player 正潺潺奏响《仙剑奇侠传》那首著名的《雨》；而我心爱的 QCD 也正在卖力地嘶喊着《Hotel California》；当我最后打开一个 RealAudio 文件—要听的《欲望号街车》时，我那可怜的 Pentium200MMX/64MB/Win98 终于陷入泥潭状态—鼠标拖都拖不动了。但每一个播放器都仍在忠实地履行着自己的职责，一丝不苟照常播放着。虽然此时屋里的声音乱得一团糟，但认真辨别之后，仍然可以听出每一个音频流都如同单独播放时一样正常。屈指数来，32 个通道我只用了 8 个—仅仅是 1/4！当然，硬通道技术并非是用来将数个悦耳的音频流混合成难听之极的噪音，而是说游戏和多媒体开发人员可以利用这一技术设置多个音频流，从而制作出一些特殊的音响效果。

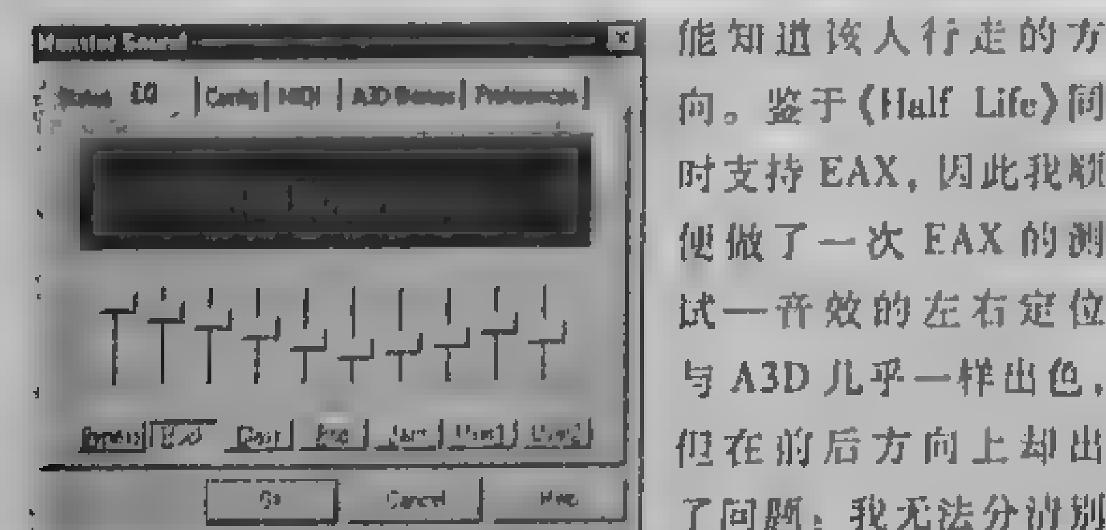
实际上，无论是 CD、MP3 还是 MIDI，对 MX300 来说都不过是小菜一碟，要考较 MX300 的真正实力，还需观其在游戏中的表现。说到 MX300 的游戏能力，不能不先说一下 MX300 的控制面板。装上 MX300 后，这个控制面板将常驻 Win98 桌面，任何时候都可经由该面板对 MX300 进行设置和调整。这个控制面板（包括硬件驱动）是由 Diamond 全部重新撰写，与 Aureal 发布的 A3D2.0 公板驱动绝无相同之处，而 Diamond 编写驱动程序的功力，大家可以说是有目共睹，凡是经由 Diamond 编写的驱动程序，均能最大限度地发挥硬件潜力。我们知道，A3D2.0 支持四声道环绕输出，而 MX300 的这个控制面板，更是支持 4 个音箱的"即插即用"，当只有两个音箱时，控制面板上相应的图示亦只有两个音箱，这时候，如果插入另外一对音箱，控制面板的音箱图示立刻变成了四个，与此相关的所有选项也立即生效（*编者：我特别欣赏 MX300 对音箱数量的自动侦测功能，手动设置有时是件非常烦人的事*）。将音箱模式由缺省的 Stereo×2 换成 Quad，开启环绕功能，便可以开始 A3D 2.0 测试了。



第一个测试项目，是 MX300 自带的 A3D Room 演示程序。这个演示程序可以很好地体现上面提到的"封闭(occlusion)"和"反射(reflection)"效果。A3D 1.0 中，无论有没有障碍物，声源离我们越近，听到的声音越大，反之也就越小。而经由 A3D 2.0 的"封闭"效应，有障碍物和没有障碍物的情况便大不相同。在 A3D Room 中，我们要以第一人称视角穿越一个布满各种声源的房屋。在屋外的时候，无论离房子多近，能听到的屋内音源音量都很小；而一旦进入屋内，就像从外面的草坪踏入充满各种声音的家门，不仅音量立刻加大，各种声音都变得清晰起来。但是如果我们选择屋内和屋外的交界点—房门的位置站定，效果又该如何呢？由于此时房门是房间的唯一吸音位置，加之墙面驻波的干扰，现实条件下我们会听到更多的前方反射声，此时的感觉是：你的身前比屋内、屋外任何一点都更嘈杂；而身后，凭听觉应能感觉出偌大的天地。说实话，就这一点来说，我很担心 MX300 的能力。但是 MX300 又一次向我证明了它不凡实能力—站在 A3D Room 的门边上，闭上眼睛，前面的声音扑面而来，后方却又分明给人一种空旷感。走进屋内，穿过一条走廊，步入尽头的另一间屋子，里面有一个飞行物体正在绕圈。现在，请在屋子中央小憩一阵，听见了吗？那个物体正在绕着你的身体转圈。试试移动到屋角或墙边，体会一下飞行物与身体相对位置的改变。你会发现，听者可以准确指出物体所处的方位，前、后、左、右都不成问题，如果音箱和音箱间的摆位足够好，或许你真能听到物位在垂直方向的位移，甚至还能判断出与物体间距离的远近！



演示程序用来作功能上的说明再好不过，但真要考较效能上的真功夫，还要经过游戏实地鉴定 我选择《Half Life》和《Incoming》来作A3D效果测试。由于Half－Life同时支持EAX，因此可以用来作A3D和EAX的对比。启动游戏，跟随片头那一段长长的动画，途中，人员走动声、机器卸货声和各种材质的物体互相碰撞的声音表现都十分到位，该左的绝不往右，该右的绝不往左。不过令人遗憾的事情还是发生了：无论我身处单轨运输车那一位置，其前进声皆由上前方发出，最多在左右方向上稍有移动。直到我走下运输车，听到身后传来关闭声，稍微有几分失望的心情总算又重新振作起来。步入秘密基地，故意拦住一人，拼命逗他说话，然后不停地转动身体，这一次，MX300的反应十分快捷，准确定位人声所处的相对方位。当别人从身旁经过时，闭上眼睛就能知道该人行走的方向。鉴于《Half Life》同时支持EAX，因此我顺便做了一次EAX的测试—音效的左右定位与A3D几乎一样出色，但在前后方向上却出了问题：我无法分清别人是从前到后，还是从后往前移动，只知道一个人从远处走近，然后再逐渐走远。在同样支持EAX的《极品飞车3》中，问题依然存在：我无数次想方设法地用车后部去碰撞路边的石块，满心希望碰撞声由身后的音箱发出，但每一次我都失望了—碰撞声一如既往地从前方主音箱传来。由于我没有测试过SB Live!，不好判断这究竟是EAX本身的问题，还是MX300对EAX的支持不佳



在《Incoming》中，MX300给我带来了最大的满足。后方音箱和前方音箱营造的引擎声仿佛使人真的是坐在驾驶舱中，雷达的360℃圆周扫描周而复始，一圈又一圈。开炮时炮弹呼啸着向远方飞去，近处被击落的敌人在坠毁之前划了一个十分优美的圆弧—这是我们在电脑游戏中的听觉感受吗？没错，这就是MX300在《Incoming》中传达给你的！

测试小结：

MX300无疑是一款非常出色的声卡，尤其是在游戏音效的表现上，它藉由A3D 2.0技术产生的准确3D音效定位给我们带来了前所未有的听觉快感。作为游戏声卡，对玩家MX300具有与其同门Monster 3D Ⅱ(Voodoo Ⅱ)同样的吸引力。而除开在游戏中的表现，仅仅作为一款普通声卡而言，MX300众多优异的特性也使其不输于任何一款同档次声卡

不过，也许是A3D算法本身的问题，也可能是我的音箱不是PC Works 2.1，总之我无法在游戏中（也包括随MX300提供演示DEMO中）得到准确的距离感，也许我能够判断一个物体离我远还是近，但始终无法判断这个物体离我有多远或多近。这不能不说是一种遗憾

MX300真正的问题在于它的CPU占率。在MX300和SB Live!的Audio Winbech对比测试中，MX300的CPU占有率明显超过SB Live!一大截，且越是复杂的项目，其“领先”幅度越大，因此，在一台装备MX300的机器上，运行某些对CPU要求极高的游戏，就有可能要比SB Live!慢(游戏帧数会少一些)。Diamond公司近日已注意到了这个问题，据说正在编写新的驱动程序，希望能大幅降低MX300的CPU占有率

最后，介绍一下MX300所强调的DVD播放功能。在PⅡ266以上机型，配用合适的显示卡及随MX300附送的Soft DVD软件，可经由软件对Dolby AC－3进行解码，AC－3的5.1声道在四音箱模式下由四声道环绕输出，而在两音箱模式下，则用A3D算法处理后形成声场效果。没错，就是A3D，这是A3D在游戏之外的另一个用途。

Chance体验：

MX300的32位硬音频通道令人吃惊，在PⅡ300/96MB内存的系统，添加到10个左右，电脑就比较吃力了，但此时每一条音源的表现仍然非常良好。游戏下的表现，A3D 2.0新音频标准功不可没。秉承Diamond一贯的作风，产品本身做工精良，拿在手里“很是个东西”。音箱数量的自动侦测简单而实用。较高的CPU占有率是现有版本驱动程序的弊病。虽然因为没有同MX200一样，附加4MB的硬波表子卡而价格较前者略低，但同其档次和市场主流相比，价格仍略显高了些，编者以为在900元左右更合适。不过，尝鲜的快乐不是等待降价者可以体会的

本栏编辑/Chance



酷酷软件店

■文/黄磊

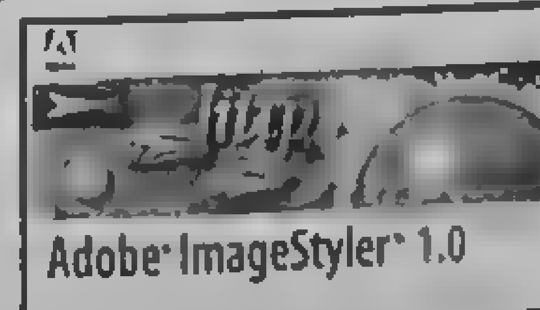
 Clever Terminal 1999 PICK!



类型：免费软件
大小：464KB
出品：Claymen
版本：1999
下载：
http://zhangjia.szonline.net/ct1999.zip

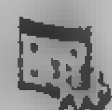
一款由中国人自己开发的BBS上站软件。特点是具有智能分析功能，可以根据具体站点提供相应的服务。例如：喜欢聊天的可以利用聊天室工具箱和100多条MUD指令做许多“高难度”动作；喜欢看文章的则可以利用它强大的拷贝功能把文章拷回来离线慢慢看；喜欢“灌水”的，Clever Terminal的超强编辑功能可使你如虎添翼；1999版更提供了脚本功能，可以自动留言、回复和屏闭掉恼人的骚扰信息等。总的看，在目前所有BBS上站软件中，Clever Teminal的确是一位“超重量级选手”，值得每一个BBS玩家收藏一份

 Adobe ImgStyler 1.0 PICK!



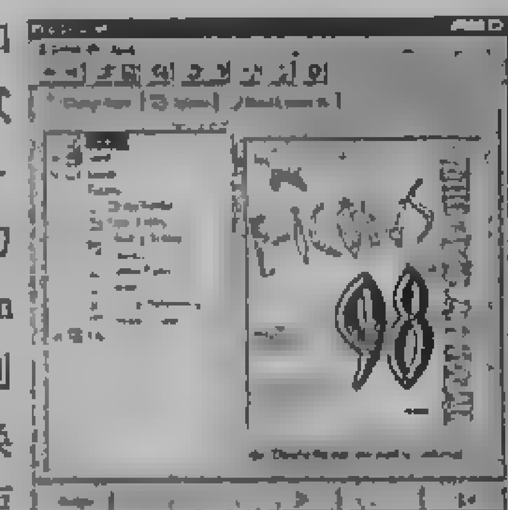
类型：试用软件
大小：14.5MB
出品：Adobe
版本：1.0
下载：www.adobe.com

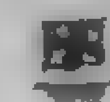
著名图形图象软件制作公司Adobe专为网页设计推出的工具，可以非常容易地作出很专业的图形。水准虽不及Corea Draw，但它的体积可是超小号的一安装后只占22MB硬盘空间（《Corel Draw8.0》可是3张光盘啊）。ImageStyler采用流行的面向对象设计方式，内置10余个精心设计的模板，一般图形设计均可轻松搞定。配合上Adobe专用于网页图像处理的ImgReady软件，从此恼人的网页图像质量与大小的矛盾可以抛诸脑后了。

 E－ICON 98 1.72D

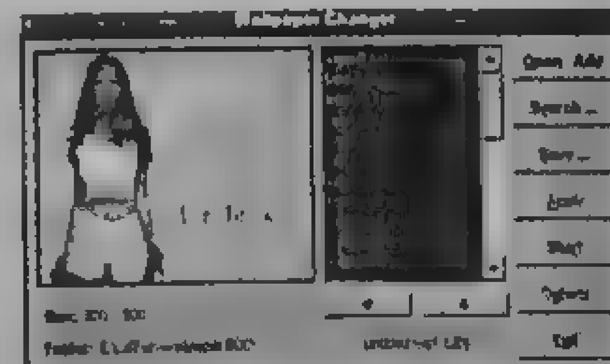
类型：免费软件
大小：2.79MB(需VB5运行库)
出品：Giovanni La Sala
版本：1.72
下载：http://members.xoom.com/EasyIcons98

如果你一时心血来潮想对Win9x的图标动动“歪脑筋”，那么，E－ICON 98是我能为你挑选的最好“帮凶”。它不光能改变桌面上几个系统图标的模样，还能改变控制面板、打印机和文件夹的图标，如果你心情足够好，也不妨试试对开始菜单来一次小手术。E－ICON 98还有一手大包大揽的绝活：内置两套图标方案（Icon Theme），能够一次把你想得到和想不到的图标彻底改头换面，至于更改后的效果吗，比原来的系统图标好看多了。可因此占用的资源……嘿嘿，若是机器配置不够的话，您还是先凑合用原来的吧。



 Wallpaper Changer1.71 NEW!

类型：免费软件
大小：395KB
出品：Frank Pleitz
下载：http://www.fh－zwickau.de/～plei/wpc/



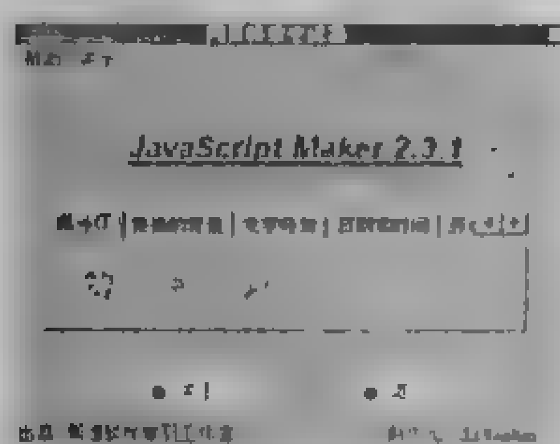
象“壁纸管理器”这类功能极简单的软件已经多到难以计数的程度。可是，我还是决定把Wallpaper Changer推荐给大家。原因有三：一是小，主程序只有362KB，可以放心地放在启动组内而不担心占用太多的资源；二是瘦，只有一个可执行文件，没有任何dll，也不会在注册表中留下冗余信息，绝不给“胖”Win9x添加体重，十分“环保”；三是全，什么壁纸管理、定时置换、搜索、图片缩放、图片加框等别的壁纸管理器有或没有的功能它全都有。此外，它还能像Transparent一样对桌面图标下的注释文字作透明处理(还能定制颜色)。

网页作坊 HTML Builder 1.24

类型：免费软件
大小：1.10MB
出品：E－Port
版本：1.24
下载：http://E－port.yeah.net/

一个基于HTML代码的网页编辑器。由国内著名的E－Port小组开发，全中文界面。功能不弱于其它任何同类编辑器。独特之处在于内置众多实用的JAVA特效，可以轻松做出优秀的动态页面。此外，该软件别出心裁地采取插件机制扩充程序功能，已有多款第三方插件支持

网页特效生成器 JSMaker 2.3.1



类型：共享软件
大小：949KB
出品：李文睿
版本：2.3.1
下载：http://www.netease.com/~comics/

集合了18个常见、实用的JAVA特效，使对JAVA一窍不通又不想钻研的网上“懒”虫们也能做出漂亮的动态网页。2.3版开始增设用户扩充功能，可以把平时收集到的特效代码加入其中以增加特效的种类与个数。该软件是一个没有任何限制的共享软件，向作者寄一张卡片或交10元注册费便可以得到技术支持（也就是最新的特效啦）

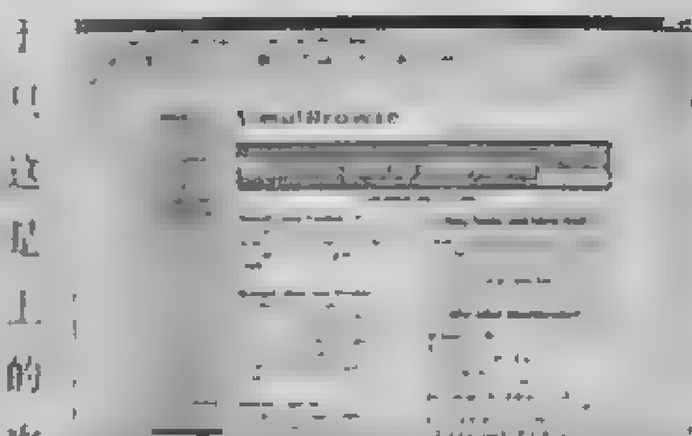
RenameWiz3.2

类型：共享软件
大小：2.06MB
出品：Thomas. T. Hunt
版本：3.2
下载：www.renamewiz.com

如果你象我一样，每天都有一大堆文件需要处理，你一定会对Win9x文件名管理功能恨之入骨—Win9x不支持“*”和“?”通配符，改名只能一个一个来，更别说什么文档的自动编号了。有没有一个程序来帮助你我完成这一切呢？哈哈，我发现了“改名巫师”RenameWiz—强大的、高度自动化的改名工具。加前缀、加后缀、改扩展名、文档编号和字符替换，统统手到擒来，只要预先进行相应设定，一切便交给RenameWiz。真的方便极了

SimulBrowser 3.0

类型：免费软件
大小：2.33MB
出品：Seaglass Software
版本：3.0 Build 141
下载：http://www.simulbrowse.com/

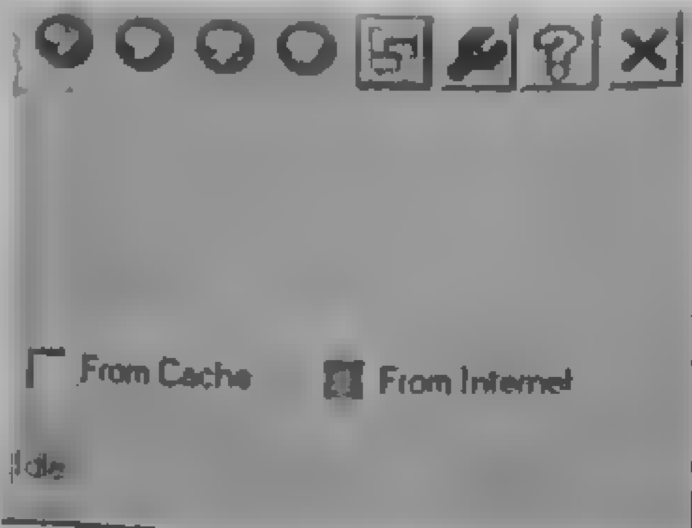


曾经以为基于Mosaic的浏览器都只能是单窗口界面，在这一点上，无论IE还是Netscape都比不上Opera，在带宽允许的情况下，后者可以一次浏览数个网站，而IE和Netscape要达到同样的目的，就必须打开同样数目的程序。SimulBrowser作为IE4的新外壳，为IE增加了类似Opera的多窗口浏览功能，总算是给微软的浏览器挣回一点面子。什么时候，NC也能有这么一副外壳多好

Webcelerator build157

类型：免费软件
大小：1.6MB
出品：Acceleration Software
版本：build157
下载：http://www.webcelerator.com/webcelerator/index.html

与大多数网络加速软件一样，Webcelerator以建立磁盘缓存的方式来加速浏览速度。但它用自己开发的压缩算法处理Cache，在降低空间占用率的同时，利用独特的索引表提高Cache命中率。这样做还有一个好处，那就是Webcelerator还可被当作一个Cache浏览器，只要是它记录过的网站，都能够在离线状态下像正常浏览一样地访问。此外，Prefetching（预读取）功能能够在浏览的同时预先读取下一页面（不适用于链接较多的情况），从另一个方面加快了浏览速度



最新模拟器劲报

■文/Monster

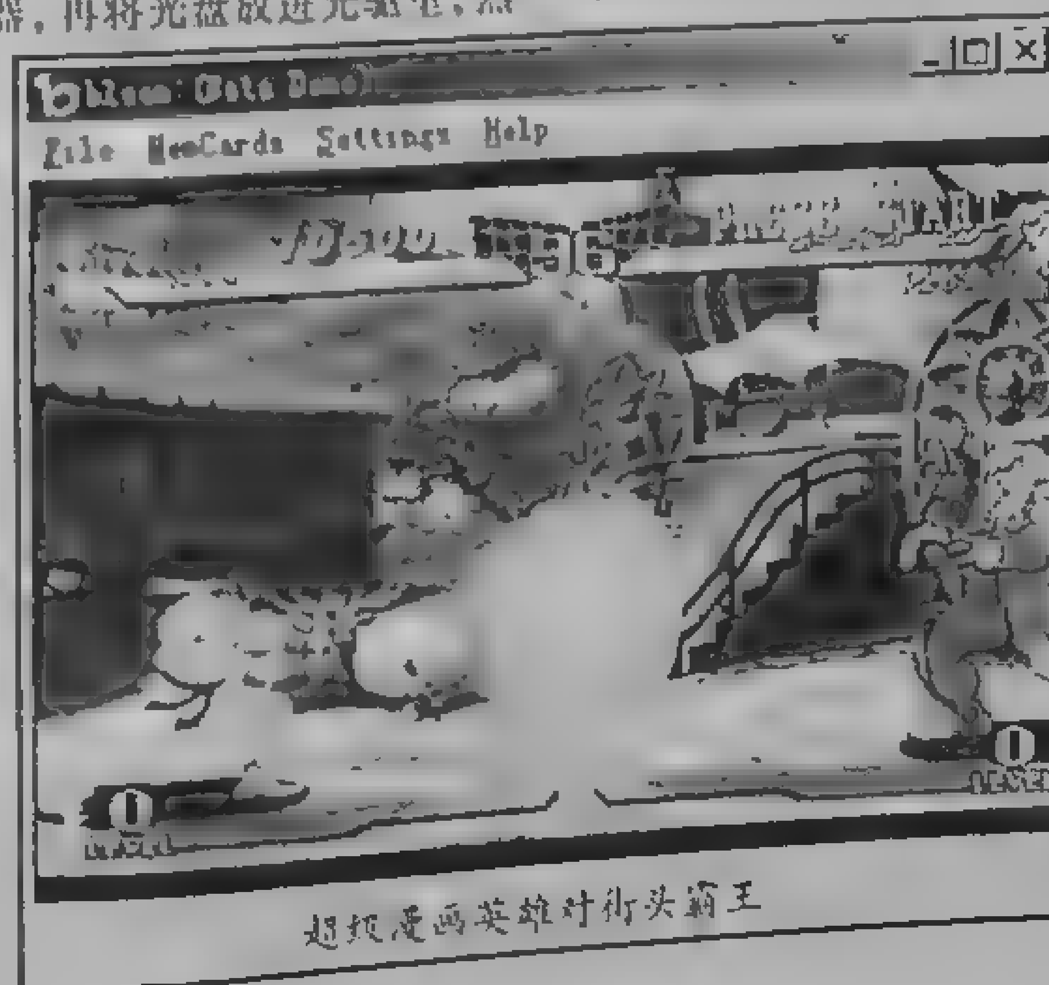
冲击PSEmu的Bleem

啊？！还在用PSEmu来玩PS游戏？我可要笑话你了。要知道现在已经有了更好的PS模拟器！名字就叫—Bleem。

其实很早以前就听说这个模拟器了，可作者并不愿将其免费发放，只以共享方式进行“地下”测试，并号称该模拟器能达到XX程度。可是它的主页除了当前正在测试的版本号外，剩下的就只有版权声明了—连张ScreenShot都没有。人们只能无奈地看着版本号慢慢增加，却什么也得不到。结果Bleem遭到越来越多人的怀疑，就连几个模拟器站点的站长都发言说：我们需要的是货真价实的测试版，而不是没有任何意义的版本号。

无巧不成书，没几天后，正当大家干着急没辙的时候，一个家伙“偷”出了Bleem去年12月4日的测试版，并放在网上任人下载。出人意料的是，作者竟然默许了这起事件。为什么？首先这并不是Bleem的最新版；其次，他也想证明给别人看，Bleem是货真价实的PS模拟器，而且是个比PSEmu Pro强百倍的模拟器！

Bleem的使用非常简单：把PS光盘放进光驱里，然后运行Bleem；或是先运行模拟器，再将光盘放进光驱里，然后按Alt＋R。Bleem可以自动识别PS光盘并启动，而不需要任何附加文件。用过PSEmu的朋友都知道，要想使用PSEmu来运行PS游戏，真得费一番功夫：首先要找到PlayStation的BIOS文件；然后再去配置光驱、3D加速、手柄和声卡……最后再重新启动PSEmu，而Bleem呢？你所要做的就是运行Bleem.exe这一个文件而已（当然得有DirectX 6），什么PS的BIOS通通不需要！不过也正因为这一点，运行Bleem时看不到SONY的徽标。



超级漫画英雄对街头霸王

Bleem几乎完全模拟了PlayStation的所有特性，就连PSEmu Pro一直没有解决的MDEC解码（负责PS的动画播放），在Bleem上也轻松过关。不过很遗憾，这个免费发放的测试版还有很多缺陷：没有任何声音（CD音轨除外）；MDEC解码没有颜色且没有任何3D加速。但只要用过一次你就会发现，Bleem在图形方面的处理真的近乎完美，不论2D还是3D，几乎没有明显的瑕疵。模拟速度之快令人惊讶－在P166MMX上运行《街霸Zero3》的速度和真PS无异！

这个“怪物”是怎么编出来的？据说编写R3000A（PS主CPU）模拟代码的时候、作者并没有使用常用的编程语言（一般模拟器都是用C或汇编语言编写），而是使用了比汇编更加低级的语言－机器语言！使用这种低级得不能再低级的语言来直接控制硬件，速度自然可想而知。

现在的Bleem已经能够支持D3D了，作者努力的目标是：一台奔腾级电脑加任意一块3D加速卡等于拥有比真PS还快的速度！听起来好象有些不可思议，但电脑产业不可思议的事儿还少吗？……

玩家A：“喂，还想PSEmu吗？”

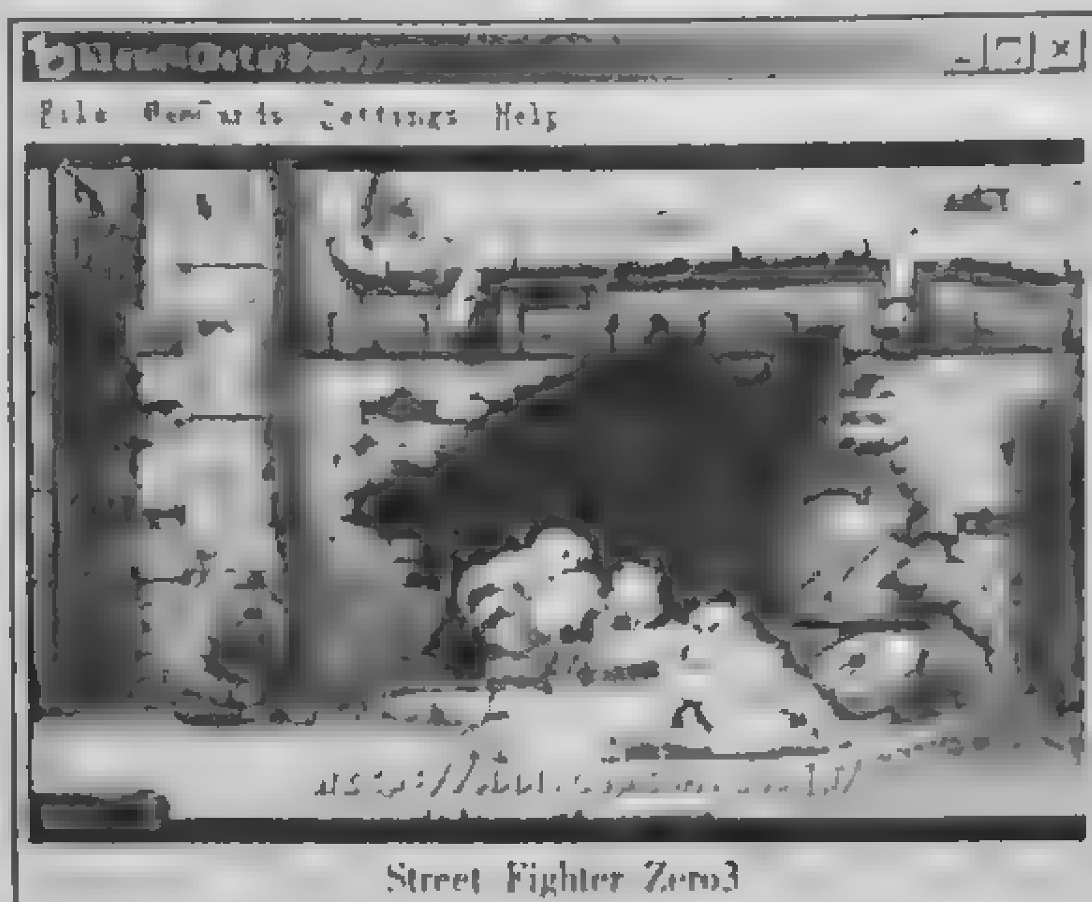
玩家B：“PSEmu是谁啊？”

……

士别三日的MAME

下面要介绍的是MAME？这个话题已经讨论过很多次了，Monster你不觉得烦吗？当然—不！！因为目前进展最迅速的模拟器就是MAME，支持的街机游戏已经

超过1千个，而且对NeoGeo声音的模拟也很出色，所以它已经成为绝大部分人玩NeoGeo游戏的专用模拟器。今天我们就拿它当NeoGeo模拟器来讲吧



Street Fighter Zero3

要模拟NeoGeo，BIOS文件是必不可少的，可不幸的是就连原来NeoRage用的BIOS长度都不正确。如果你不想费事，可以直接从网上下载一个新的MAME版NeoGeo BIOS，然后放在roms目录下（注意文件名应该是neogeo.zip，不是neo-geo.zip）

MAME和NeoRage的运行方法有很大差别，启动游戏也不例外。MAME严格要求游戏名称，比如想玩《月华之剑士》，就必须以"mame lastblad"启动（"lastblad"是《月华之剑士》在MAME中规定的游戏名）。那么如何才知道NeoGeo游戏在MAME中正确的命名呢？MAME有一个参数，叫listclones，在DOS下使用"mame -listclones neogeo > games.txt"的命令行可以创建一个名为games.txt的文本文件，这里面就是所有NeoGeo游戏在MAME中的命名，按照这些名称将游戏改名放进roms目录下再play就可以了。

咦？《格斗之王97》不能运行？噢，忘了告诉大家，使用MAME玩排声音的大容量游戏（如《KOF97》、《侍魂4》和《月华之剑士》等），至少需要96MB的物理内存（就是插在你机器上的真实内存数量）。很恐怖吧？如果你的内存刚合适或是使用一点虚拟内存能达到的话，一样稍微有些延迟。这时候最好使用专门为奔腾CPU优化的PMAME或是为AMD优化的AMAME。这些版本的运行速度有时能比原DOS版快10%左右。

如果只有64MB……那上述方法就对你不适用了。还有一个好方法：使用Windows版的MAME。这样就可以利用Windows9X的虚拟内存。但这种方法的缺点也很明显：速度慢，P233MMX以下的机器运行大游戏的速度根本无法接受，建议使用PⅡ级电脑。而且对于只玩NeoGeo游戏的朋友来说，Windows版无用的代码简直太多了，主程序就近7MB！

如果你的内存在32MB以下……那只有两个选择：1、别玩大容量游戏；2、放弃这个模拟器。因为这样的配置运[illegible]

关于以前文章的"补丁"

在前面的文章中我曾提到，有很多NeoGeo的ROM都是坏的，那么该如何修正呢？其实很简单，MAME自带length和checksum检测，前者用于测试ROM长度，后者用来校验ROM正确性。有了这两个特性，我们就能很容易地发现错误的ROM，很多朋友都是先运行一次游戏，看看前面有没有出错提示。如果有，则说明ROM有问题，反之则表明ROM是正确的。但这样很费时间，其实MAME有一个没有在文档中说明的参数："-verifyroms"。这个参数专门用于检验ROM而不必运行游戏，这样无疑节省了很多时间。比如我们对没有经过修正的《侍魂4》的ROM进行测试："mame samsho4 -verifyroms"那么应该显示如下提示：

```
samsho4 : sams4_y1.rom 4194304 bytes 7d6ba95f INCORRECT CHECKSUM: 62e55266
samsho4 : sams4_y2.rom 4194304 bytes 6c33bb5d INCORRECT CHECKSUM: 1e58d0b5
samsho4 : sams4_y3.rom 2097152 bytes 831ea8c0 INCORRECT LENGTH: 4194304
romset samsho4 incorrect
1 romsets found, 0 were OK.
```

测试的结果是sams4_y1.rom、sams4_y2.rom和sams4_y3.rom有问题。前面两个ROM属于"INCORRECT CHECKSUM"。很不幸，这两个文件是无法修正的，只能等重新dump的正确版（当然现在网上已经有正确的版本了，约7MB）。而y3.rom的提示是"INCORRECT LENGTH"，就是长度不正确。看看数值：前面是831ea8c0，后面是4194304，约为2倍的关系（注：如果直接运行这个游戏，在初始化遇到长度错误的文件时，MAME会有较容易理解的提示。不过有的也是错的，如有的地方会报告说文件比正确的大1/5。遇到这种情况最好两种方法都试试），就是说这个文件的长度比正确的大了一倍，所以应使用二进制文件分割软件将这个文件切成两半（随便什么软件，只要不

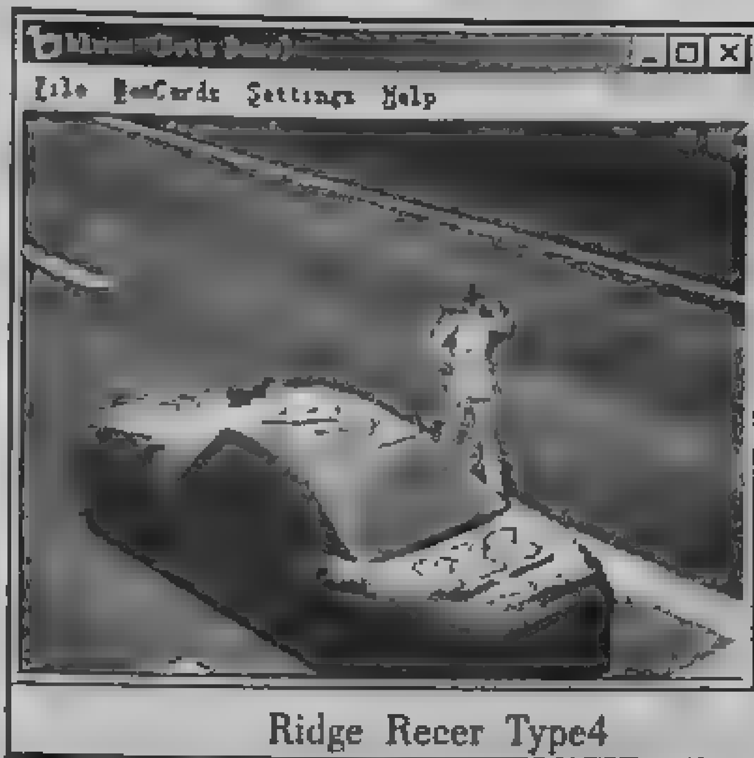
[illegible]使用Magic Drop2修正文件中的split.exe），然后取前一部分就可以了。现在很多游戏都推出了正确的声音文件，如《KOF97》（KOF系列都是正确的了）、《侍魂4》和《合金弹头》系列等……Monster就不细说了。如果您想了解更多关于文件修正的情况，可以在Monster和好友Bugs（编者：都什么人呀，又是"怪物"又是"虫子"的，简直快成了现代都市版的《地下城守护者》了）共同架设的Emu X-Files上找到相关信息和下载链接。

值得注意的模拟器新闻

1. 日本CAPCOM已经向国外各大模拟器站点发了E-Mail，警告他们如果再继续散布CAPCOM的游戏ROM及相关模拟器（特指Callus）则有可能将这些站点的管理员送上法庭。管理员们虽然都非常气愤（因为制作、发布模拟器本身是绝对没有违法的），但都照做了。

2. Callus的作者Sardu已经在EA找到了工作，新版本看来推出无望了。

3. 很多GameBoy模拟器现在都已经支持彩色GB了。其中效果最好的是来自台湾的SMYGB 0.2。而GameBoy的ROM dumper们更是"紧跟时代步伐"，GameBoy每发售一个新游戏，他们都会在3天之内dump成ROM放在网上。



Ridge Recer Type4

4. PSEmu的3个核心程序员之一Tratax已经离开了PSEmu开发小组，原因也是在一家游戏公司找到了工作。

5. 新版的超任模拟器可以支持《玛莉RPG》和48Mb的《幻想传说》了。

Emu X-Files: http://210.72.72.20/monster
E-Mail: Monster@bj.col.com.cn

编者：微软已经宣布Windows 98将是该公司最后一个16位和32位代码混用的操作系统，未来将全力开拓Windows NT市场，而该产品的5.0版也已正式定名为Windows 2000。于是在新软件上市前便有了下面种种猜测……

关于Windows 2000的猜测
（魔鬼解释版）

■资料整理/Chance

微软预计发布的Windows2000可能具备的新特性：

01. 可能取消99%的键盘按键；
02. 每次启动前必须先输入个人身份证号码；
03. 按任意键继续或按任意键取消；
04. 按任意键除了……（微软工程师："不，不，不……这条取消"）；
05. 按[Ctrl]+[Alt]+[Del]键，开始一个IQ（智商）测试；
06. 闭3次眼睛等于按1次[Esc]；
07. "Bad command or file name!"将代替版本号而常驻屏幕右下角；
08. "请稍后，准备关闭Windows，是否运行新游戏？"；
09. 系统提示："文件保存错误，是否格式化硬盘？（Y/Y）"；
10. 来自GATES上帝的信息："正在重新启动世界，请注销用户信息"；
11. 要关闭你的机器，请输入字符"Win"；
12. Breakfast.sys halt食物的Plug-in端口初始化错误；
13. "coffee.vxd missing"，请插入一个杯子，然后按任意键继续……；
14. congress.dll错误，重新启动Washionton.D.C.？（Y/Y）；
15. "File not Found"，是否要伪造一个？
16. "Bad or Missing Mouse"，请改用CAT？
17. Runtime Error 6D at 417A—32CF：哇！盗版用户！
18. 读FAT分区错误：换一张？（Y/N）；
19. 致命错误发生在16547：LPT1打印端口not found，建议使用备份设备Pencil& Paper.sys？
20. User64.dll Error：建议换个用户重试；
21. Windows VirusScan 1.0："发现Windows 2000病毒，是否清除？（Y/N）"；
22. 简体中文版的启动信息：欢迎进入微软的世界—您的义务就是付钱！
23. 您的硬盘在运行磁盘扫描程序SCANDISK 2000后出现："所有盗版软件已经被删除，警察正在来这里的路上。"



IDIOT OUTSIDE

IDIOT：（计算机专业）傻子

您"明白"电脑吗？

■文/Highly

从同步卫星转播精彩的赛运赛事、千里之外"沙漠之狐"制导武器的发射到《拯救大兵雷恩》给我们带来的视听享受，这一切的背后无不有电脑的功劳。当人们津津乐道于信息化时代的生活，沉醉于电脑所带来的新境界之时，作为信息的载体—电脑对相当多的人来说还是蒙着一层神秘的面纱。它是由哪儿部分组成、各部分间是如何协调运作、都具有哪些功能、如何使用各种流行软件、如何制作网页……??太多的疑问与困惑阻碍着人们靠近电脑。最近翰林汇公司开发了一套旨在普及大众电脑知识的教育软件光盘《明白》。该光盘由电脑入门、应用软件和高级应用三个部分组成。同时附赠一张介绍如何购买、组装电脑的VCD。

"电脑入门"部分主要有以下三节：DOS应用、Windows98使用和计算机硬件巡礼。其中DOS应用部分介绍了MS-DOS及其各个命令的使用方法，如怎样创建目录、如何改变路径等(编者：诸位可别看不起这些内容，现在有不少刚步入电脑世界的朋友，由于一上来就用Win9X，连一些最基本的命令行都不会用)。通过以上学习用户将掌握DOS的基本操作，这样就可以和电脑进行简单的"对话"。Windows98是目前世界上最流行的个人操作平台，《明白》对它的各个功能模块逐一进行了介绍，讲解与演示并举的方式使您轻松掌握Win98，您"明白"电脑是怎样运行的吗？它由哪几部分组成呢？计算机硬件巡礼将为您揭开谜底。此部分介绍目前各硬件设备(主板、CPU、内存、硬盘、显卡、显示器、软驱、光驱、声卡、MODEM、鼠标和键盘)的主流产品。同时《明白》将告诉您哪些是计算机必要设备、哪些是可



选设备，如何根据自己的需要进行选购，让您对电脑硬件彻底的"明白"一回

在第2大部分"应用软件"，《明白》将教您如何使用WORD进行文档编辑、用EXCEL制作图表、用PHOTOSHOP处理色彩斑斓的图片并向您介绍因特网的发展历史及基本的网络知识。通过该部分学习您将和电脑交上朋友，使生活变得更加丰富多彩。

最后在"高级应用"部分，《明白》将告诉您如何用(FrontPage98)制作网页、如何用Visual BASIC编程，经过该部分学习您将轻松驾驭电脑，成为名副其实的"电脑大师"

在教学软件的制作方面，《明白》采用了最新多媒体技术，在国内教学软件中首次采用高保真CD背景音乐、丰富的内容高达上万个页面和数十套视频动画。穿插其中的宠物—"明明"虎的幽默表演更是令人感到学得轻松。软件系统稳定，功能强大，具有良好的交互性与美观的界面，操作方式灵活易用，是一套难得的电脑教育软件

如果您现在还没有电脑，也不必担心会因此而无法学习上面介绍的光盘。只要您有VCD播放机就可以用随软件赠送的VCD光盘先学习如何选购电脑硬件。该VCD主要介绍了目前最前卫的电脑配置、如何采购硬件产品及相关外围设备(为您提供最佳性价比方案)并教您组装电脑。这张专业人士精心制作的教学片既有从2000多小时的资料中精选的剪辑又有丰富的实际操作过程演示。它将带您参观硬盘的生产线，请您到显示器组装车间走走，在熙熙攘攘的中关村感受高科技的魅力。整张VCD片画面清晰、色彩亮丽。穿插其中的吉祥物—兔子"白白"更是造型可爱、憨态可掬。

《明白》为用户提供了从购买、组装到学习、使用电脑的"一揽子"解决方案。它将使您明明白白买电脑、明明白白学电脑、明明白白用电脑！

出品：北京翰林汇科技有限公司
发行：北京华中理工大学出版社
电话：010-62571600
主页：www.highly.com.cn
地址：北京海淀区中关村路24号
邮编：100080
价格：人民币99元

来吧来吧PLUS98

■文/黄化

还记得在简体中文版Windows95上安装英文版Plus 95后的情形吗(全部乱码)？如今拿到英文版Plus 98，我禁不住诱惑，又冒险把它装在简体中文版Windows98上，重启机器一看—还好没事！原来它们之间的冲突已经被完全消除了。Plus 98究竟"Plus"了些什么，现在我就通通告诉你。

动态桌面主题

Plus 98为我们提供了10多种全新的桌面主题，比起Plus 95精彩很多(但对于硬件的要求也高了)。Plus 98提供的都是动态桌面主题，这样有许多优点，如"加菲猫"主题在各种屏幕解析度下都有很好的表现，这对于经常切换分辨率的朋友蛮实用(平时用640×480，上网时改为800×600或更高，桌面也不会空出一块)。单击桌面右下角，还能随时进入"加菲猫"的"个猫"主页。

除了桌面主题提供的屏幕保护程序外，Plus 98还有一个三维屏保：Organic Art ScreenSaver，漂亮的三维造



型在屏幕上有规律地运动非常有趣

防病毒软件—VirusScan

前段时间电脑病毒闹得十分厉害，防病毒软件一时被炒得火热。Plus 98也为我们提供了著名的《McAfee VirusScan》。这是一个防、杀病毒软件，能自动监视电脑的各种存取、读写操作，发现病毒后立即报告。VirusScan很可能发现不了最新的病毒，但它可以自动联网升级。安装时还为你制作一张"应急盘"以备万一

Internet CD播放器-Dexule CD Player



Plus 98一个很Cool的CD播放器吸引了我。咦，Windows98不是集成了CD播放器吗？这个有什么特色？仔细一看，原来这个播放器可以从Internet下载音乐。好，我就来试试，看看现在Internet上面流行什么音乐。进入Dexule CD Player链接的音乐海洋点了几张RockCD。还不错，CD种类丰富，里面的每一首歌都可以听，效果也比较好。

三个游戏

记得Plus 95含有一个有趣的弹珠游戏，如今Plus 98也有三个游戏，包括微软的《高尔夫球》、世嘉《遗失的石头》(Aha……微软和世嘉合作到Windows98上面来了！)和一个牌类游戏。我不喜欢高尔夫球，不过世嘉的石头游戏倒还挺有趣。

图片处理软件—Picture it! Express

微软已经单独推出这个软件的2.0版，这里是免费的1.0，功能也不弱。Picture it!用于图片简易处理，把它加入Windows98



来弥补画笔的不足。它具备多种功能，如旋转图片、调节亮度和色深等。它可以同时打开多种格式的图形文件。另外提供在线服务，你可以去Picture it!的网站看看。如果不需要Photoshop的强大功能，完全可以使用同样支持Intel MMX技术的Picture it! Express。

压缩/解压缩文件夹

安装Plus 98后，你会发现所有zip文件都被当作目录解开了，它的作用和ZipMagic类似。这样一来解开下载文件就方便了。另外，你还会发现，"新建"里多了个"Compressed Folder"，它用来创建zip文件(还支持中文文件名，而ZipMagic则不能)。

磁盘管理工具

和Plus 95一样，Plus 98也提供了磁盘管理工具，可以很方便地维护磁盘，任意清除Windows98和Internet临时文件等，提高系统平台和因特网的使用效率。

就这么多，Plus 98的许多功能其实都很有意义，它们很可能会被将来的Windows 2000集成。你对它们满意吗？来吧，来吧，Plus 98！如果你还没有使用过Plus 98，不妨赶快试试看。

本栏编辑/Chance

本月酷站推荐

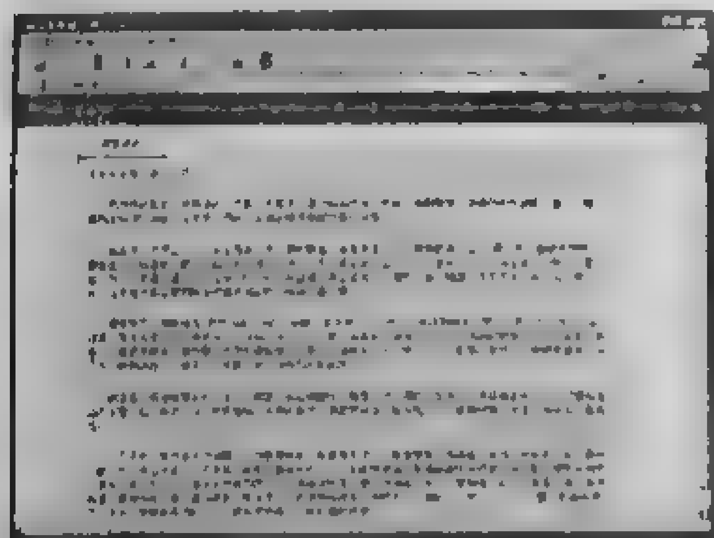
文/黄磊

■献给灰姑娘

http://www.netease.com/~hgn/new/gb.htm

速度：★★★★★

设计：★★★★★



做一个站点来纪念自己的爱人是件让人心动的事儿。在经历一次刻骨铭心的爱恋之后，把过去的一切深藏在心底，然后把自己交给风、交给路……。正如很少有人会做彩色的梦一样，回忆也常常朦胧得就像旧时的黑白照片。诉说梦、爱情和回忆的"献给灰姑娘"，也因此只选择了用黑、白和灰3种"颜色"来调配柔情。在这里，站长除了讲述自己纯真年代的真爱之外，还放进了许多张纯情女孩的照片。浏览这样的站点，真的是一次意味深长的经历。

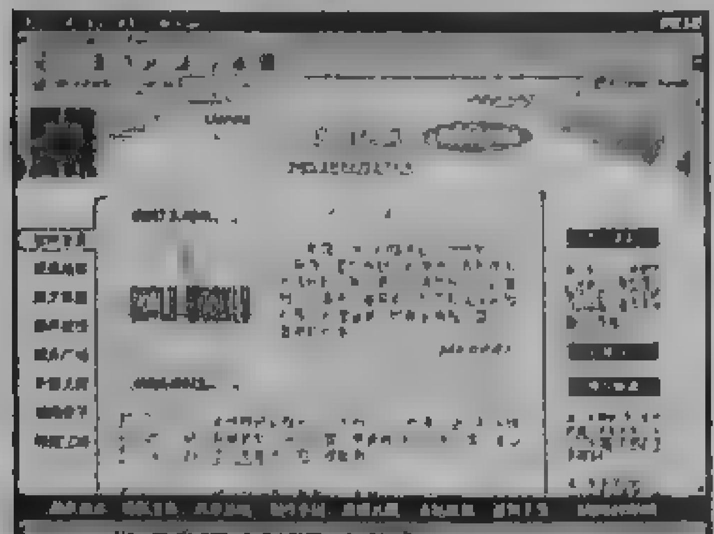
■回声资讯

http://www.eastecho.net/

速度：★★★★★

设计：★★★★★

当"丁丁在中国"等一代名站惨遭无妄之灾，边城浪子数年心血尽付"回收站"且被"清空"后，现在终于卷土重来，并且义无反顾地走上商业网站之



路。"回声资讯"中，边城浪子把自己昔日的站点加以整合，重新划分为学习、文章、美术、娱乐、音乐、Flash和网络7个模块，又增设了Mail List服务。最令人高兴的是，边城浪子为我们这些"丁丁迷"还原了昔日的"丁丁在中国"，时值丁丁和白雪70大寿，请共祝他们一声"Happy Birthday"……

■网易虚拟社区

http://club.netease.com/

速度：★★★★★

设计：★★★★★

第一次去的时候，觉得和国内其它论坛没什么区别，只不过换了个更好听的名儿而已。仔细逛了一圈，发现网易的这个虚拟社区的确有其不同寻常之处。常去论坛的人都知道，要是有一天大伙对你的言行不满，板儿砖一块块抡过来之时，哈哈，换个名儿接着



再上（谁知道我是谁？既然谁都不知道"我是谁"，那我还用怕谁呀？）。网易虚拟社区针对这一点，向RPG游戏取经，增设了一条"经验值"。社区公民每个人凭发表文章的数量和水平积累经验值，到一定点数就可以"升级"为版主或取得设立私人版块的权利。爱换名儿的滑头，在这里永远都只能生活在"社区"的最底层；老老实实做人，辛辛苦苦耕耘总算也能有所报偿。国内网络空间的有序化，网易开了个好头。

■3D Files

http://www.3dfiles.com/

速度：★★★★

设计：★★★★

3D游戏迷们请尽快把这个网址记入书签——这里有目录且新的3D游戏DEMO、补丁和3D显示驱动程序升级（包括各种超频程序和参数列表）。请看看3D Files用于首页标题的一句话：如果你发现这里有什么你找不到，那肯定不是最新的！（If You Can't Download It，It Ain't Newest！）



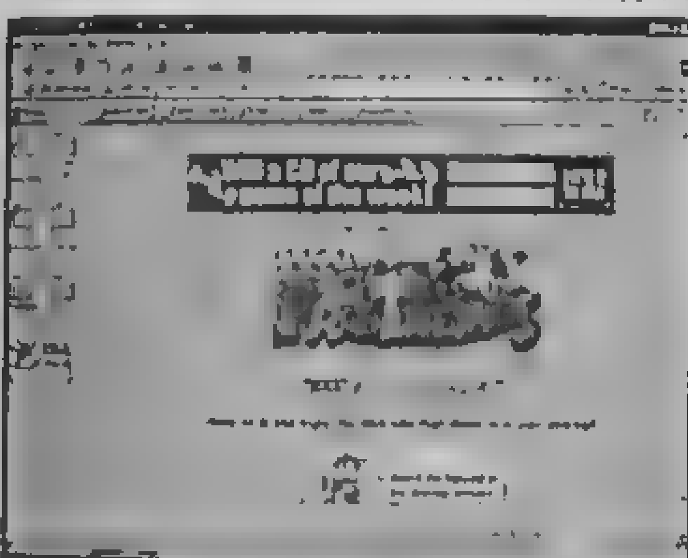
■桌面主题大全

http://hkstar.freethemes.com/

速度：★★★

设计：★★★★★

Tucows（奶牛场）的桌面主题站搜集了全球高手制作的数以千计的桌面主题。数量之多，以至于设计者在首页专门放置了搜索器。全部主题分列于17个专题分类下，其中游戏和电影部份我经常光顾，好东西还真不少。此外，在这儿还能找到屏保、图标、鼠标指针、开关机画面、TureType字体以及一些极酷的系统配音方案。如果你的



Win9x是个爱俏的姑娘，需要你时不时给她梳妆画眉的话，这可是个不可多得的好去处。

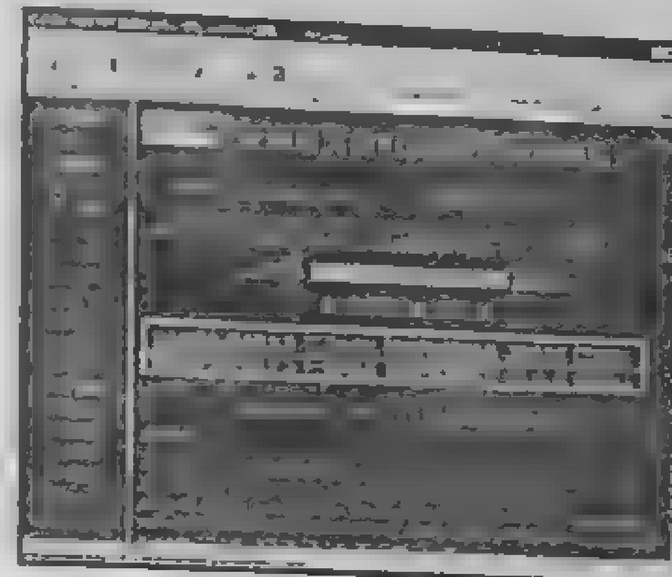
■傻冒Win95开机画面制造窝点

http://home.hn.cninfo.net/home/logos/

速度：★★★★★

设计：★★★

瞧瞧，这叫取的什么名字？再瞧瞧，咦，居然被163评为50个内容与美观兼具的主页之一。左右两边各一个页框，中间隔了一条难看的分界，就这样的设计也能叫美观？美不美观暂且不论，看看内容再说。哇噻！没想到小小的一个Win95开机画面也能弄出如此之多的名堂，"珠联璧合"、"明星风采"、"影视天地"、"游戏卡通"……共14个类别，超过2500张开机画面！而且几乎每一张都比Win95原配的蓝天白云漂亮许多。这下我终于明白了，所谓的"兼具内容与美观"是指



这个"窝点"在努力用它的"内容"来"兼具"我们的Win9x"美观"，用心良苦，值得号召网友们多去参观。不过，还是希望设计上能精良一些。正在改版的站长大人，您要多多努力喔！

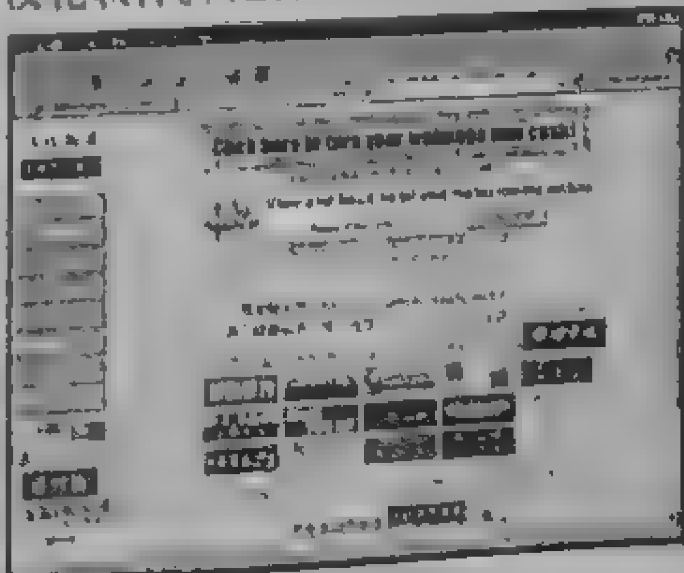
■豪仔的家

http://www.zhanjiang.gd.cn/home/nabob/

速度：★★★★★

设计：★★★

作为非英语地区的中国，英文软件的本地化始终是一个问题。软件一个一个地进行汉化无疑是最笨的办法，尤其当这些软件不是大型商业软件，根本无法借此获得经济上的回报时，这最笨的办法便有了些许奉献的味道。当年的关子和以他为首的Compuser小组，以及后来的中国汉化软件同盟，为我们这些普通的电脑使用者们奉献了很多既新又好的汉化软件。印象最深的是Becky！1.24，竟然连帮助文件也全部汉化！可惜中国汉化软件同盟网站开通不久便悄然停止了更新，关子亦从此踪影全无。好在还有豪仔继续在为大家提供最新最好的汉化软件。而且在某些软件上，汉化的



速度几乎做到了与原版软件同步发行。几天前WinAmp升级到2.09，昨天（1月15）我便在这里找到了它的汉化补丁。其它如PhotoShop5.02、Jet-Audio 4.02、Paint Shop Pro 5.01和WinZip 7.0 SR-1等热门软件的汉化版，也都是在原版软件发布几天之后便出现了。豪仔的一腔热忱可见一斑。也许，这也正是中国软件业的原生力所在。

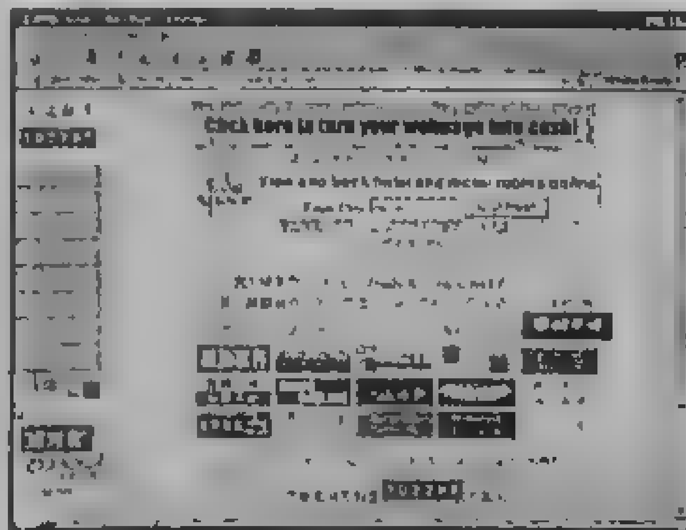
■EniGma Mp3：

http://963.net/~enigma/

速度：★★★★★

设计：★★★★

MP3虽然是一种仍在争议之中的音频格式，但我相信凡是上了网的人，硬盘中肯定会塞进不少自己四处收集来的MP3。更何况世间竟还有2000M（网站名）这种藏品容量达数G之巨的"恐怖商手"。与2000M总容量近2G的网站相比，EniGma MP3数量算不



得多，也未成系统，但站长在每日勤力地更新，看得出是成长中的站点。因为未成系统，分类时便以男歌手、女歌手、摇滚、老歌、纯音乐和英文歌来简单地划分。老歌部份有一些被人们遗忘的经典：如许冠杰的《浪子情心》和周启生的《天长地久》之类。站点的设计颇有取巧之处，所有页面没有一幅图片，纯以黑色做底，然后用文字的颜色搭配变化来突破黑色的压抑。这一招既省力又为网友们节省了金钱（页面刷新可真快），同时还不算太难看，一举三得。

送你四把上网利器

■文/孙燕飚

网络是个迷人的东西，但有时候它缓慢的速度常会令我烦躁不堪。也因此难怪有人将 WWW(World Wide Web)调侃为"World Wide Waiting"。虽然 56K 传输速率的 Modem 已经彻底压榨了现有电话系统的频宽，但上网时发觉自己还是经常处在漫长的等待中。难道真的无计可施了吗？其实只要给 Modem 配一套加速利器，它还是会变得很勤劳的。以下介绍的 4 把利器是经笔者测试过最好用的加速工具

干活勤奋的"傻瓜"—Teminal Overdrive 98
环境：Win 95/98、NT
下载文件：terminal. zip
大小：932KB
网址：http: //www. digitalrobotics. com
类型：共享软件

Teminal Overdrive 是一款"傻瓜"型加速软件，英文直译为"终端超速传送"，它可以将你的因特网浏览速度、文件传送速度、下载速度和邮件转移速度提高到极限，还可以提高局域网速度，这可是它独有的特性。并且它是一个全自动设置程序，只要安装、重启动，就可以让你的"猫"(或局域网)飞速运转。该软件安装完毕后需要重新启动计算机，然后所有设置就已经完成。如果你是拨号上网，只需击"Optimize for Dialup"键，程序会提示设置已经准备好了。如果是为提高局域网速度，那么就击"Optimize for LAN"键。如果是通过局域网来拨号上网，那么就先击"Optimize for Dialup"键，待拨号连接以后再击"Optimize for LAN"键即可。(图 1)

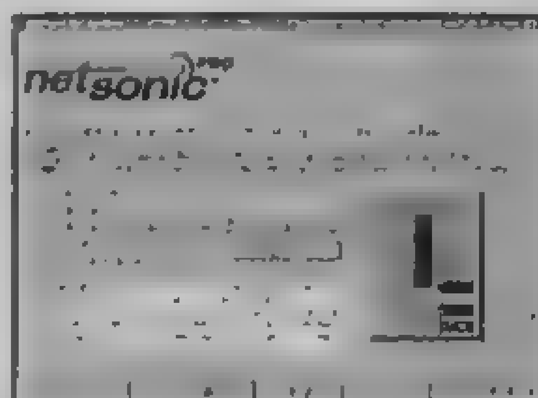


(图 1)

评价：该软件适用范围广泛，而且加速效果奇佳，总体感觉能提高速度 40% 左右。在下载文件时它可以使 MODEM 的 RD 灯总是红的，系统资源栏里的 MODEM 指示灯总是绿的，看起来真象一个只会干活、永不疲倦的"傻瓜"

让浏览速度飞起来—NetSonic Pro 2.0
环境：Win 95/98
下载文件：nspro2. zip
大小：949KB
网址：http www. web3000. com
类型：免费软件

NetSonic 的加速原理是通过你在阅读某网页时的空余时间，暗中替你点选页面上的每一个链接，然后趁系统暂时闲下来的空档，将这些资料抢先下载到电脑上，等真正该点选某链接时，就已经是直接到硬盘的 cache 中读取，这自然比临时点击链接快上许多



(图 2)

第 1 次让 NetSonic 陪伴着浏览网站时，或许您根本感觉不到 Web 页面显示速度有什么提高，别急，好戏在后头。NetSonic 会将访问的页面内容保存到硬盘的"NetSonic Cache"缓存区。再次访问该网站时你就会发现浏览器窗口中不再是一个等待信息下载的空白区域，而是立即充满了内容，这些都是直接从缓存区调出，速度快得让人感到不可思议。在 NetSonic 陪伴用户进行浏览的过程中，网页如果有所更新，NetSonic 不会自动下载新的内容，但你会听到"哔"的一声，告诉你远端网页内容已经更新，听到响声提示后，为了显示新内容，您必须单击浏览器的"刷新"按钮。(图 2)

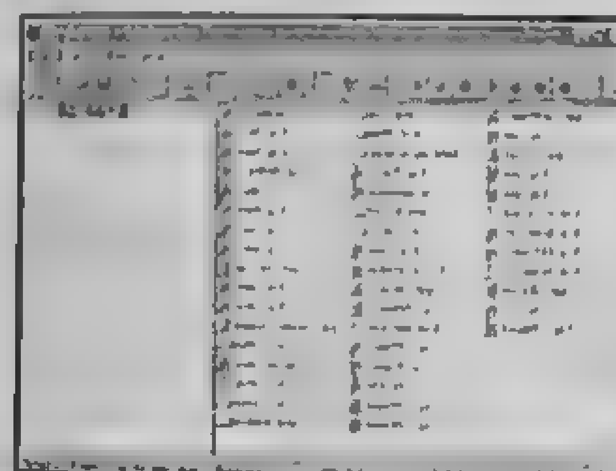
评价：NetSonic 除支持 Navigator 和 Explorer 之外，还支持 Opera 浏览器，并且占用内存小，总体感觉加速浏览性能平均约达 30%。但是要注意，如果你在上网时同时执行多项任务，如：开启几个浏览窗口、收发信件和下载文件，最好不要使用 NetSonic，否则会影响其它任务的执行速度

帮你省时、省钱—Teleport Pro 1.29
环境：Win 95/98
下载文件：pro12. exe
大小：847KB
网址：http: //www. tenmax. com

类型：共享软件

在众多的离线浏览器中，Teleport Pro 是出类拔萃的一个，最新版本为 1.29 版。它提供 6 项强大的"搬运"功能：1、完全下载整个网站，以便离线慢慢浏览；2、在硬盘建立一个镜像站点(包含所有的目录结构)；3、搜索或下载网站上特定类型或大小的文件；4、建立网站列表，列出站点上所有的文件链接；5、下载已知网址的文件；6、搜索和下载包含关键字的网页。

让我们来试试它的搬运本领。启动程序后，选择"File"菜单的"New Project Wizard"，这时会出现向导对话框，选择第 1 项来试试它的完全下载整个网站功能；第 2 步，填入你想浏览的网址，并给它一个名称，如"网易"；第 3 步，屏幕会询问你要下载的内容，可以是纯文字或包括图形、声音，当然也可以全部下载；最后按"Finish"键完成设置，保存项目文件，一个项目就建好了。如果你正在网上，可以马上让 Teleport Pro 投入工作，按下工具栏的三角形按钮搬运就开始了。你会发现在工具栏右侧有 10 个图标用不同的颜色显示目前的下载状况，其实它同著名的网络蚂蚁有点相似，不过它用 10 个线程同时下载文件(比"蚂蚁"还多 5 个)，下面的状态栏显示已下载和未下载的文件数量和下载速度，笔者用的是贺氏 33.6K 的 Modem，下载速度在 4KB～5KB 之间跳动，比平时的浏览速度可要快多了。

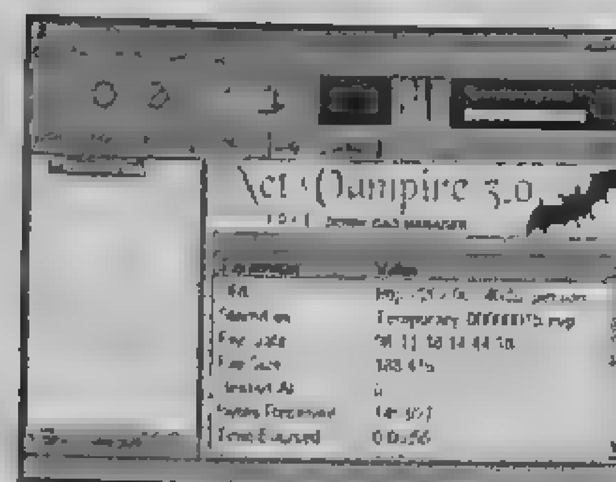

(图 3)

下载完毕后，在 Teleport Pro 右侧的文件栏会显示所有下载回来的文件，只要用鼠标双击这些文件就能开始浏览您想看的内容。其它 5 项功能的操作都同第 1 项差不多，在此就不重复了。(图 3)

评价：虽然 Teleport Pro 1.29 下载网站速度很快，但是也会下载许多自己并不感兴趣的网页，这可能是所有离线浏览器的通病，有得必有失嘛

永不厌食的吸血鬼—Net Vampire 3.01
环境：Win95/98/NT
下载文件：netvampire. zip
大小：1,453KB
网址：http: //netvampire. hypermart. net
类型：共享软件

Net Vampire 3.01 提供了许多体贴用户的设计：采用大功能按钮；在数据栏中提供下载文件的详细资料，包括下载地址、储存地址、下载时间、下载文件大小、下载速度、续传次数、剩余下载时间、下载服务器类型、是否支持断点续传、平均下载速率、访问失败历史纪录和最后一次连接等信息；传输状态栏可以自行定义颜色和计数刻度；可以更换浮动图标；提供声音功能提示，能在下载完成、失败和断线等时候报警；提供了创建下载文件的 INF 安装文件和说明文件功能，方便用户进行下载软件的安装和协助用户管理下载文件；提供了拨号和自动控制功能，可以通过预先设定时间自动拨号上网，定时下载文件，任务完成后自动断线、退出程序和关闭 Windows；支持 FTP 和 WEB 服务器；在下载失败时，自动重新开始；支持 multipart、cookie 和 PASV 方式；支持 FTP 代理服务器和 HTTP 的代理服务器连接命令；支持 Socksv4 代理服务器；提供 FTP 目录列表；支持各种文件类型；增强的断点续传功能，当连入 Internet 后，程序会自动开始所有的下载任务。(图 4)



(图 4)

评价：该软件的平均下载速度可以达到 3.5 KB～4KB，但实际下载速度还有可提高之处。心动了吧？

这些软件在国内的网站 http: //www. zhanjiang. gd. cn /home/sunrise 都有下载，速度比从软件的出品者网站下载要快。

编者：一位不知名的读者给小编发来了这篇"歌词"，哼唱起来蛮有意思，把它登出来与您共享。



网事不要再提，MODEM 已多风雨，
纵然记忆抹不去，ID 都还留在心里，
真的要断了联系，让电话好好继续，
你就不要再苦苦追问我的 IP。

上网它是个难题，让人目眩神迷，
不 TALK 或许可以，不灌水却太不容易；
网费它真的离奇，抽风也让我着急，
我对你依然沉迷，我对自己无能为力。

别留恋网友中，GG、MM 柔情万种，
不要问他是否会相逢，不要管他是否言不由衷。

为何 PING 不通(别说 PING 不通)，虽然有网就有痛(有网就有痛)。
有一天你会知道，有了 BBS 就会不同(BBS 会不同)。
网页总是太匆匆，我好害怕见到帐单以后心痛(网费太重)。
戒了网就没有痛(戒了网也没有用)，将网事留在风中(将网事留在 PHONE 中)。

Netscape Communicator 4
不仅仅是浏览器

■文/田涛


（图－1）

Netscape Communicator 4 是大家常用的因特网浏览器之一，可您知道吗？它可不仅仅具有浏览功能。早在 WWW 出现前，就已经有了许多网络工具，比如 Telnet，Gopher 等，但当出现 WWW 后，网络才得以真正快速发展。现在上网用户用的最多的就是浏览 WEB 页，但您可能不知道，Netscape Communicator 4 其实是一个网络工具的界面集成，它不单能浏览 WEB 页，还具备许多其它功能

URL(统一资源定位系统)

URL 即统一资源定位系统，它是标明网络上某一资源地址的编址机制，用来定位及检索网络上的文档。URL 由三部分组成，以 http://tiantao.yeah.net/index.htm 为例，从左至又分别是：

1. 资源传输协议，http://；
2. 资源服务器名称，tiantao.yeah.net；
3. 资源服务器端口号，一般省略，这里是 80；
4. 资源在该服务器上的路径，/index.htm。

Netscape Communicator 4 支持以下网络协议：

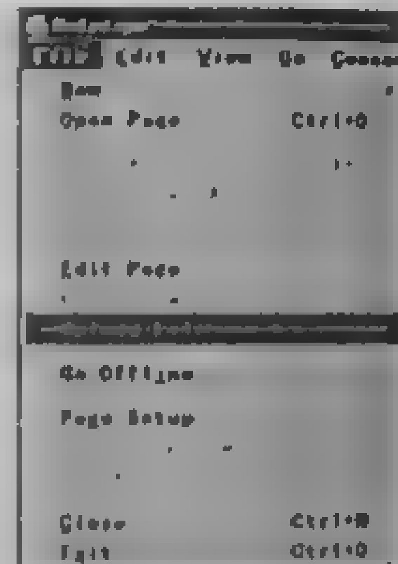
1. http://，超文本传输协议；
2. ftp://，文件传输协议；
3. telnet://，远程登录协议；
4. Gopher://菜单信息查询协议；
5. mail to：电子函件协议；
6. news：<newsgroup－name> 网络新闻组协议；
7. wais://，广域信息查询协议；
8. file://，本地文件查询协议

FTP(文件传输)

FTP 的使用格式为：

ftp://<host>：<port>/<cwd>/<filename>。

在 Netscape Communicator 4 中使用 FTP，首先要进行必要的设置。选择菜单“Edit”下的“Preferences”选项，选择“Advanced”，把“Send email address as anonymous FTP Password”复选框打上勾，这样浏览器连接 FTP 网站时，将自动匿名登录(图－1)


（图－2）

如果 FTP 站不接受匿名登录，而你有该服务器的用户名及密码，就可以按以下格式登录：ftp://<username>：<password>@<host>：<port>/<cwd>/<filename>。如果 FTP 服务器允许上传文件，你可以选择浏览器菜单“File”下的“Upload file”(图－2)，也可以在文件管理器中拖动文件到浏览器窗口。

Telnet(程登登录)

使用格式：

telnet://<host>：<port>/

telnet://<username>：<password>@<host>：<port>。

Netscape Communicator 4 并不直接支持 Telnet，在浏览器中使用远程登录 Telnet 时，在“location”栏输入地址，浏览器将打开你默认的 Telnet 客户程序进行连接(图－3)。

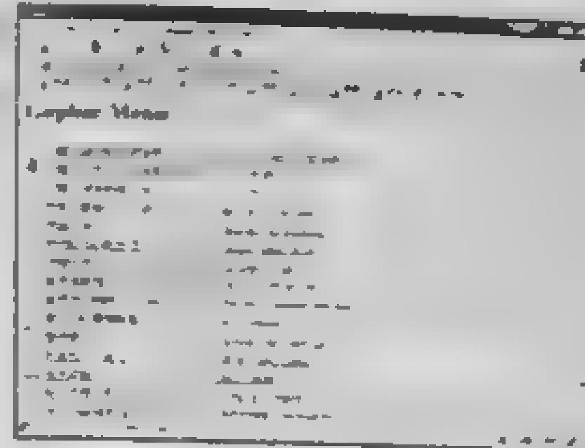

（图－3）

Gopher(菜单式信息查询)

使用格式：

gopher://<host>：<port>

在浏览器“location”栏输入地址并确定后，浏览器将连接该服务器，并显示信息菜单。在传回来的菜单中，一般都包含“Veronica”和“jughead”项，它们是搜索 Gopher 的引擎，前一个是全球搜索，后一个是有限的(比如只搜索该服务器)在浏览器中，你可以单击两项，即可使用搜索 Gopher(图－4)。


（图－4）

E－Mail(电子函件)

使用格式：

email to：Email－Address。

如果你已经设置好 Netscape Communicator 4 的邮件选项，就可以在“location”栏输入地址并确定，浏览器会打开写信窗口。

UseNet(网络新闻组)

使用格式：

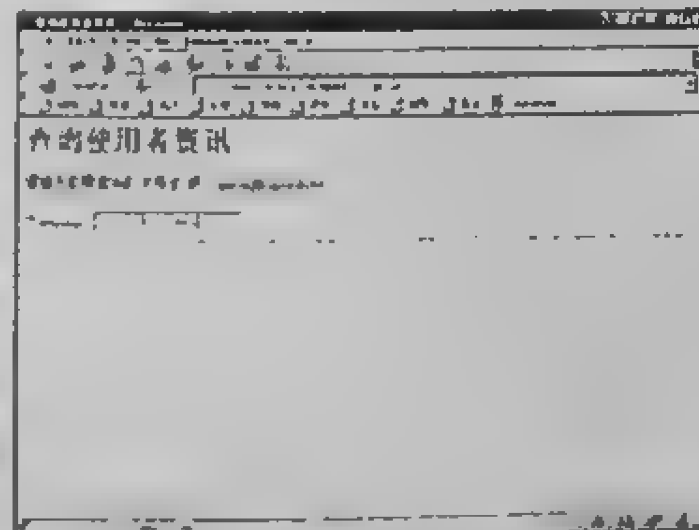
news：<newsgroup－name>

news：<message－id>

在浏览器中使用 UseNet 要先设置好新闻服务器，然后按以上格式在“location”栏输入地址。浏览器会连接该新闻组，并显示新闻组消息。切记，一定要先设置好各选项。

其它工具

1. Finger(查询人的信息)：finger 工具是提供某 Internet 用户的信息，但有的服务器不支持该功能。在 Netscape Communicator 4 中使用，因为浏览器并不直接支持该工具，你可以连接一个 finger 网关，比如：http://www－cs.indiana.edu：800/finger/gateway 或 http://www.chpi.edu.tw/users－bin/finger.sh，当连接成功时，就可以按要求输入所查询用户的服务器及该用户消息(图－5)。


（图－5）

2. Archie(文件查询)：archie 是搜索文件工具，所以它一般和 FTP 一起用。浏览器不直接支持 archie，可以连接一个 Archie 网关，比如：http://archie.edu.tw/archie.html，成功后在文本框中输入要查询文件包含的关键字(图－6)。

3. Wais(广域信息查询)：不象 Archie 只查询文件名，它查询文档的全文。它的格式有两种：wais://<host>：<port>/<database>?<search> 和 wasi://<host>：<port>/<database>。其中“<database>?”代表 wais 数据库名，而“search”代表传送数据库的搜寻字符串指令。

（图－4）

4. File(本地文件查询)：格式为 file:///<host>：<port>/<path>/<filename> 或 file:///<path>/<filename>。file 协议是指向本地的文件，你可以用浏览器查询本地硬盘文件，方法是拖动文件到浏览器窗口，或在“location”栏输入文件路径，确定后浏览器会打开该文件。

Netscape Communicator 4 是一个完全的 Inernet 工具集，你可以利用它方便地使用网络绝大部分功能。当然如果您是高级用户，还是用专用客户程序吧。我的 E－Mail 地址：lovett@163.net。

本栏编辑/Chance

电脑名词解释（搞笑版）

■资料整理/Chance

编者：下面的电脑常见名词，可能您早就清楚它们的缩写含义了，可是您知道以下这些另类解释吗？

PCMCIA：People Can't Memorize Computer Industry Acronyms—人们不能记住电脑产业。

ISDN：It Still Does Nothing—它还什么都没做。

APPLE：Arrogance Produces Profit－Losing Entity—傲慢出废品。

SCSI：System Can't See [illegible]

DOS：Defunct Operating System—不存在的操作系统。

BASIC：Bill's Attempt to Seize Industry Control—[illegible]控制(杆)的企图。

IBM：I'll Bounce Microsoft—我要撵走微软；Industry Biggest Mistake—最大的工业错误。

DEC：Don't Expect Cuts—别指望降价。

CD－ROM：Consumer Device，Rendered Obsolete In Months—消费型设备，被宣布在数月内废止。

OS/2：Obsolete Soon，Too—也将很快废止。

WWW：World Wild Wait—全球疯狂等待。

MACINTOSH：Most Applications Crash；If Not，The Operating System Hangs—大多数应用程序冲突，否则就系统挂起。

开启游戏设计之门：

浅析32位Windows多媒体软件开发技术(三)

■文/黄明

四．C++的特征

C++面向对象设计的核心是"对象"(数据封装)、"继承"和"多态性"。然而由于功能和篇幅所限，笔者无法在这里象《C++教程》那样详细论述，只能断续将C++的概念贯穿于各个应用实例中，建议读者参考一些其它面向对象的教程，深入了解C++的语法、特性和实现思想．

1. 类的声明和实现

将数据同与之相关的方法集成为一个"类"就是数据封装。类的声明通常在头文件(.h)中描述，而类的实现，即成员函数的源代码通常在源文件(.cpp)中描述

在头文件类的声明中，数据成员和成员函数的属性有：public、protected和private三种。其中public属性的数据和方法可以在该类以外被访问，而protected和private则不然。因此可以将重要的数据和类内部使用的成员函数设为protected或private，而将向类以外提供接口的数据和方法设为public。每一个类都至少有一个与该类同名的没有返回值的构造函数(constructor)，该成员函数在该类的一个实例被建立时自动调用，我们常把初始化和动态分配内存等工作交给constructor做。每一个类都至少有一个以"~"开头并与该类同名的没有返回值的析构函数(destructor)，该成员函数在该类的一个实例被销毁时自动调用，我们常把动态释放内存等工作交给destructor去做。Constructor和destructor都是public属性。

在源文件中，成员函数以"类名"加上"作用域消减符::"描述，用以区分可能存在的，属于全局的或属于其他类的同名函数。在本类的内部不需要作用域消减符。实际上在类中使用成员函数，如果有某类的实例或其指针调用符号，就说明是某类的成员函数，不加上则说明这是本类的成员函数。如果某函数作用域消减符之前没有任何类名，则说明这是一个全局函数，如Win32的API函数

2. 继承性

类是有层次的。除了根节点外，每个类都有其父类或基类，每个类可以有其子类或派生类。在MFC中，所有的类(也许没有明确说明)都属于抽象的基类CObject。这样只需将不同对象的共同性质定义一次，从而实现了代码可重用性。如CSquare可以有子类CColorSquare，该类继承CSquare类的所有特性并拥有自己的色彩特性．

3. 重载

C++允许同名函数。如果是在不同类之间或类与全局函数之间，那么同名函数以类名和作用域消减符::加以区分；如果是在一个类的内部，则必须以传递的参数来区分，如Func(int n, char c)和Func(int n, float f, int* pn)可以在一个类中共存。这被称为重载，是多态性的表现之一。运算符也可被重载以简化操作。CSquare的构造函数和部分成员函数使用了重载。参数nUnknown的存在是为了避免歧异性

4. 输入/输出流

C++是C的超集，自然可以使用printf等C的外部库函数进行输入输出。但C++标准流的输入输出方式更为强大易用，这些流定义在iostream.h文件中。输出运算符"<<"将其第2个参数写到标准输出流cout；而输入运算符">>"将其第2个参数写到标准输入流cin中。C++标准流利用重载，自动区分输入的数据类型，从而简化了使用。如下例显示米和毫米的单位换算：

```
{ ...
cout<<"\nmeter=";
cin>>meter;
cout<<meter<<"meter="<<meter*1000<<"mm"; }
```

5. 动态分配内存

首先，原来的alloc和free等函数仍然可以使用。但C++的new和delete运算符提供了更好的动态存储分配和释放的功能，具体使用为：

```
{   .....
    int* pnVar;
pnVar=new int;
....
delete pnVar; }
```

6. 其他

C++的"//"注解、inline内联函数、缺省参数、引用(reference)、const常数、关键字this、破坏封装的友元、运算符重载、多继承、虚函数、多态性和模板等概念都十分重要，其中有些可能会结合本系列专题在以后介绍，有些限于篇幅和深度，无法在此详细论述，希望读者自行加以钻研

五．Visual C++中CSquare类的实现

从持有源程序到形成可执行文件，其间还需要用户进行一系列操作，鉴于Visual C++的强大功能和复杂操作，读者对这一开发平台的具体操作也必须了解如下内容：

运行Visual C++。单击"File"菜单，选择"new"，在出现的对话框中选择"Win32 Console Application"，再在"Project Name"编辑框中键入"Square"。"Location"编辑框会自动加上"Square"项目的文件夹，如无特殊要求则接受缺省文件夹。注意下方"Platform"选项Win32的核查框将被自动选上。然后单击"OK"按钮、

接着出现"Win32 Console Application - step 1 of 1"的对话框，选择"An Empty Project"，单击"Finish"按钮。接着注意Visual C++窗口左边的"ClassView"窗口，其中显示"Square Class"，表示"Square"项目(Workspace)已被建立，其项目文件名为square.dsw，存放在前面步骤中建立的项目文件夹Square中。单击"ClassView"中的"Square Class"，左边代码编辑窗口中没有任何变化，说明Square项目还没有源代码文件、

单击"Insert"菜单，选择"New Class"，出现对话框。保持"Class Type"下拉框中缺省的选项"Generic Class"不变。在"Class Information"组"Name"编辑框中键入"Csquare"、"File Name"编辑框中自动出现Square.cpp源文件名，保持不变。单击"OK"按钮。在Visual C++窗口左边"ClassView"中可以看到Visual C++已自动为用户生成了"Csquare"类，其声明与实现分别存放在头文件Square.h和源文件Square.cpp中．

在"ClassView"中先后展开"Square Classes"和"Csquare"，可以单击"Csquare"浏览Square.h或单击某成员函数浏览Square.cpp中的该函数位置的代码，这时的代码只是一个空框架

在Square.h中添加本文中的CSquare类声明可以通过在Square.cpp中添加本文的CSquare实现，并在Square.cpp结尾加入自己的main函数。注意不要破坏Visual C++自动生成的框架结构

Visual C++通常提供两种版本的编译结果：Win32 Debug和Win32 Release，分别对应程序调试和正式发行。前者含有许多调试代码，可以利用断点等方法进行调试分析，程序占字节数较多、速度略慢；后者去掉了调试信息，程序占字节数较少，速度略快，用于程序正式发放。这两个结果文件名相同，在这里就是Square.exe，分别存储于项目文件夹Square下的Debug和Release两个子文件夹中。用户可以单击"Build"菜单中的"Set Active Configuration"来选择当前编译的版本．

"Build Square.exe"生成Square文件。Visual C++窗口下方的"Output"窗口将可能显示警告和出错信息(如果失败)。单击"Build"菜单，选择"Execute Square.exe"运行并观察编译成功的程序。

如果用户试图再次打开Square项目文件，可以单击"File"菜单，选择"Open Workspace"并以浏览方式选择Square.dsw文件。

现在读者应当对C++的基础知识和Visual C++的基本操作有了初步了解。实际上，如果详细叙述从C++、Visual C++到MFC的全过程并使读者较为熟练掌握这些概念和工具，本系列文章的篇幅是远远不够的，因此笔者向读者推荐以下辅助资源供自修：

★ *Visual C++ Book Online*：这是最重要的资源。在《Visual Studio 97》软件包中，该资源的安装是Visual C++ 5.0安装时的可选项；在《Visual Studio 98》软件包中，该资源要从其中的MSDN光盘上单独安装。

★ *http://www.vcdj.com*：这是著名的《Visual C++ Developers Journal》杂志的网站，有大批关于新技术的文章，其BBS是笔者常去的地方，并有专门的Visual C++ 6.0、MFC和COM等讨论区。在这里用户可以与许多专业程序员和系统分析员讨论最新的技术。

★ *http://en3000.jlonline.com/cgi-bin/develop/newbbs/bbs2/show_index*：这是南京金陵热线BBS，有专门的C\C++专栏，也是笔者有时光顾之处。要登录此BBS须先申请帐户。

★《*Microsoft Corporation, Microsoft Visual C++ Version 4.0/5.0/6.0 Development System for Windows 95 and Windows NT Tutorials*》：这是随Visual C++发售的图书，该书详尽介绍了VisuaC++ 的基本使用方法，是初学者的最佳教程。

★《***Visual C++ 5 开发人员指南***》：[美]David·Bennett等著/徐军等译/北京机械工业出版社/西蒙与舒斯特国际出版公司出版/1998年(ISBN 7-111-06337-6)。该书列举了大量利用MFC的技巧，并在叙述Document/View结构的同时概述了ISAPI、DCOM、ActiveX和DirectX的基本技术。

★《***Visual C++技术内幕***》(第二版)：[美]Kruglinski著/王国印译/北京清华大学出版社/1995(ISBN 7-302-02015-9)。现在第四版已发行。该书基于16位的MFC，虽然从Visual C++版本上看已经有些过时，但对Document/View结构作了详尽论述。　本栏编辑/Chance

迷失心绪（上）

■文/先觉

“穿过这个沙漠，就可以到达莫名镇了。”我看着眼前的地图，再一瞥屏幕左下方的清水与干粮，不禁舔舔嘴唇，仿佛也感觉到饥渴难当。

西京到莫名镇之间就数这一带最为危险。不在于剽悍的敌人和令人齿冷的 PK，而是难以明辨的道路。

我已在计算机屏幕前连续坐了三个多小时，也就是说在游戏中我已有三天多未休息了，尽管对于我这样一个三十多级的战士来说是常有的事，但对跟在后面的两个仅仅十来级的女箭手来说就可能是首次遭受。

“休息两分钟。”我下达了整队休息命令。

“导师究竟想干什么，居然给了我两个累赘。”看看箭和珊的状态，我在心里嘀咕着。

“感觉怎么样？”为了表现一下对女士的尊重，我将问候敲入屏幕。

看来正忙于调整状态，我的问候并未得到回答。

“清水和干粮仅仅够两天的，这次休息是到达莫名镇前的最后一次了，敬请作好准备。”我一口气敲入这些话，心中不免有些惭愧，却也感到一种残酷的快意。

上午在实验室中，导师突然过来拍拍我的肩，“晚上帮我护送两个人到莫名镇，怎么样？”

“报酬呢？”我放下手中的工具，回头微笑。

“开口闭口就是报酬，你只认识钱啦？”

“没办法呀，谁叫你是巫师呢，更何况那是个什么世界你该很清楚。”

“报酬是没有，不过我有比报酬更重要的——”，导师看看我的表情，脸上露出诡异的笑，“我知道雪今天晚上在哪儿。”

“莫名镇是么？”我苦笑着，“你也不想想西京到莫名的路……”

“就这样吧，我在西京城楼上等你，不见不散。”导师大笑着离去。

导师比我早出道，记得和他第一次见面是在学院布告栏前，那儿贴着有一些较为正式的通知。一日却很醒目地贴出了一则征女启事，内容倒也罢了，其署名却是醒目的两个字：导师。当时我正读大二，见到这样不伦不类的启事，便笑着向周围同学问道：“这导师是谁呀？”

旁边一大三的机友插插后脑勺，“听说是今年从外校考来的硕研，好象是我院的状元。”

“这么酷？”我咋咋舌。

“不过可惜呀，这么好的一位人才，还是给我们院浪费了。”

我没工夫听机友的牢骚，“男的女的？”

机友摇摇头，表示不知道。

“是男的。”旁边一个看起来很文静的小伙插了进来。

“这就不奇怪了。明导天地，法师古今。假如女生取这样一个名字，未免口气太大了些！”

“你太大男子主义了吧？”那文静的小伙笑道，“再说那话也说得不对，我想应当是……”

我再于立刻扎不住了，“听你的口气，仿佛你跟导师很熟么？”

“不敢，正是区区在下。”

这便是我跟导师的第一次见面，以我的全面败退告终。

出乎我的意料，两位女士并未表示反对意见，反而是我面子下不去了。

“这样吧，把装备和包袱都交给我，你们走起来会快一点。”

立刻，我的负荷值上升到最大，数字变为红色意味着以我的能力仅能支持四天。

生存和面子问题哪个更重要？我不禁苦笑，幸好我的行进速度还比她们高一点，否则可真是颜面无存了。

“前面就是‘江湖’中人为之胆寒的死亡地带，不知有多少人葬身于此，仅可留得一缕‘英’魂飘回西京大雁塔排队以待重生。”我以故作玩笑的口气向两位女士介绍，“希望我们能平安到达莫名镇。”

“还有几天能到达？”这还是自出发以来两位女士首次发话。

“两天。”我简直有一点受宠若惊的感觉，“不过以现在的速度，我看到明天傍晚就可到达了。”我看了看系统的时间，正是正午时分。

等了半天，但又是以沉默代替回答。我失望地叹了口气，真无趣！偏偏碰上两个都是哑巴。

雪也是我应导师的要求护送她去北京而认识的。雪一路上妙语连珠，令我佩服不已。记得导师事后问我有没有兴趣见见真人，我认真考虑了半天，主要是怕破坏了心中的好印象。

“你以为女孩都不能是才貌双全的吗？”导师拍拍我的肩，“老兄，我现在才发现你的思想很简单，尤其在看待女孩子方面——你会吃很多亏的！”他的嗓音越说越大，最后不管周围同学的眼光，大笑而去。

那天下午五点，我还是到了图书馆去见识一下导师所说的才貌双全的女孩，这也许还是心里因素吧。

我去的时候阅览室大厅空荡荡的，仅有一个女孩在借书。

“就是她了！”我看着那一如导师所说的披肩长发，婀娜身影，心中没来由的紧张。我长长地吐了一口气，以自己认为最潇洒的姿势走了过去。唯一令我感到失望的就是她并未如我所预料的那样回过头来看我一眼。

“请问你就是‘游历江湖’中的雪吗？”话一出口我立刻知道自己错了，那女孩听到我冒昧的问话，回过头来，给我一张美丽却充满诧异的脸。

我呼吸一窒，立刻感到热血涌上大脑。“对——对不起，我认错人了。”我向四周一看，同样年轻漂亮的正整理着书的图书管理员正笑眯眯地看着我。我又是一阵脸红，连解释一下的心情都没了，急匆匆地离开了图书馆，不管背后传来的银铃般的笑声。

当我把导师从床上拉起来时，他一脸的无辜状，“怎么啦，难道我说错了？”

“不错，你我都大大的错了。她压根就没去！你弄得我很没面子你知道吗？”

“没道理呀，她参加了图书学社，今天下午会在图书馆整书，不可能——”

我想起那微笑的图书管理员，脸一下子就白了，“你没告诉她我会去吧？”

“怎能不告诉她呢？不然她就不会等你到五点了。”

我颓然倒在床上，发出近乎死亡的呻吟，“你怎么不跟我一起去——”

茫茫沙海中一个人影向我们走来，令我诧异的不是他的偶然出现，而是他的蒙面装束，给人一种诡异的感觉。

“他不是敌人吧？”在他走近的时候珊这样问我。

“是也不怕。”我故作轻松地回答，心中却暗暗戒备。

出乎我的意料，在相隔一定距离的时候，对方将左手的兵器交与右手，举至额角致意。这是表示友好的手势。我放下心来，同样轻松地致意。双方在友好的气氛下擦肩而过。

当我刚刚走过，便看到屏幕一闪，左臂的使用值立刻下降到百分之四十左右。随即看到两位女士的警告，但未免太事后诸葛亮了。

我又惊又怒，转过身去，看到那蒙面人的剑尖上正滴着鲜血。毫无疑问，这正是我左臂受伤的原因。

“想不到你的防御值这么高，刚才一剑居然未将你左臂砍下来。”

“你是谁？”

“你还不知道吧，剑上的毒够你受的。我是谁并不重要，你还是小心你自己吧。”

“你为什么这么干？”我突然发现我问得很蠢。

“让你永远不能走出沙漠。”

他的输入速度很快，我自叹弗如。与此同时我注意到我的生命点数和四肢的使用值正缓慢下降。

“是时候了。”我这样暗暗对自己说。我缓缓地把剑装备到右手，走上前去。

“你不是我的对手，尤其是你又受了伤。”对方显得很冷静。

“这并不重要。”我一边暗暗提起残余的内力，一边引诱他说话。

“你是左手使剑的人，我知道得很清楚。”他识破了我的阴谋。

我如石破天惊的剑瞬间击出，对方从容不迫，还哈哈笑了一下。但立刻他知道自己错了。我的刺剑速度突的加快，狠狠刺向他的胸膛。

他显然很吃惊，但还是恰如其分地左移了一下。我的剑却又中途转向，重重地斩在他的右肩上。

"聂理果然名不虚传，真是有谱了。"他的声音远远地传来。

我在屏幕前舒了一口气，眼前的危机总算过去了

"他还会回来吗？"两个在一边目瞪口呆的女孩终于缓过神来，"你的伤不碍事吧？"

"不碍事才怪了！要不是我的左右手一样的灵活，早就任人宰割了。"我心中大骂，但在屏幕上却不能这样说出来。我只是淡淡回答："对于他来说，我们都没他的手臂值钱。"

自那次，总的来说很没面子的见面后，我一看见雪就远远地避开，虽然还想向她解释一下。但在游戏中，我依然一如既往的和雪很开心地聊天。她只字不提那次会面，我也乐得糊涂。

转眼人们都忙于实习，我也不例外 上机的时间越来越少，多数是让人物在客栈里大睡，不问江湖世事

"你们的实习会由我带队一起做。" 天在路上遇见导师，告诉了我课题组的安排

"和你一起做，我算倒了楣 "我心中高兴，嘴上却毫不客气。

"莫言！"导师向我身后招招手。我回头一看，赫然是雪！我当时脸色很古怪，事后导师说我当时活象一个大傻瓜。

"这就是常一起聊天的聂理，这就是雪。"

"我们已经见过一面了吧？"莫言，亦就是雪和我握了握手，微笑着对我说，"想不到你在游戏中使用的是真名——很投人吧？"

我慌乱地把眼光从雪的脸上移开，"……… 一般情况吧，其实我呢，从小到大都是用这个名字，没必要改。"

"我看着他们用什么一代大侠的名字，却干些打家劫舍的勾当，就感到好无耻。"

"我的名字呢？"导师笑着插了进来。

"名如其人，'巫师甲'，一看就知道了。"雪笑得很灿烂，"真是看上去很土，实际上却是事实。"

不知道为什么看着他们谈得很开心，我心中微微有一些酸楚。这也许是觉得自惭形秽的缘故吧。

我们三人在花园中逗留了很久，但更多的时候我是作为旁观者，我显得没游戏中有谈兴，虽然脸上一直都保持着微笑。雪好象觉察到了，礼貌地道别了。

那天晚上是我第一次喝醉酒，也是第一次为了一个女孩。

我抛下了近乎全部的装备，留下一天左右的食物和清水，犹豫了一下，拾起两把短剑和一点儿银两给霜和翎。

我不理会两个女孩的惊奇，将她们一拳打晕，装入包袱。以最快的速度向莫名镇奔去

负荷轻了很多，行进速度也快了，我心里却一点儿也不轻松。生命和四肢的数值正缓慢地下降，也许过一会儿我就会一头倒在这沙漠中，让孤独的灵魂去大雁塔排队投胎。

自古艰难唯一死，游戏中也不例外。

"这家伙用的毒可真无耻啊。"我发现四肢数值的下降速度明显比生命快，"他想一点一点地折磨我，有那么大的仇么？"我感到很茫然。

死得不明不白，任何人都不会乐意的。

令我担心的事终于来到。在我奔驰了半个多小时后，双脚就再也迈不动道了。我解开包袱，拍醒两人。

"这儿离莫名镇仅有半天多的路程了，你们可以自己走了。"我顿了顿，"这包袱里有食物和水，拿去！"

两个女孩还没来得及输入什么话，我又一次催促，"你们可要仔细看地图，行进慢一点儿没什么，关键要走对路。"

"你怎么不去了？巫师甲说你一定会和我们一起到达的。"

我看着这话，心里只有苦笑。"我还有点事，暂时不去了。"

"你会回头去找他吗？"，看来这两个女孩并没有我想象中那么笨。

我又只有苦笑，我现在躲还来不及哩。"不了。你们快走吧，时间过得很快的。"

好不容易才骗走了两位女孩，我于是静静地坐在屏幕前看着屏幕中的我等待死亡的降临。

死亡无论是真是假都会令人浮想连翩。"那个人到底是谁？"我看着下降的生命值，默默思索。"不知雪现在怎么样了，导师会不会告诉她我到莫名镇去的消息？她会不会象上次那样又白等了？我想告诉她我很歉疚——"

宿舍里的笑声远远地传了出来。我推门而进，笑声嘎然而止。我发现大伙看我的眼色有些不对劲，忽的醒起——今天是愚人节。

"什么事这么乐？"我仔细地回想了上午半天的行为后，小心翼翼地问。

"没什么，没什么。"大伙七嘴八舌地回答。

我把目光转向老许，老许上来拍拍我的肩，"上午是不是还书去了？不是图书馆的，是计数系莫言的。"

"这书大家都已看过了，也是你们推我去还的，没什么呀？"我心下狐疑，"难道你们想到那方面去了？"

一阵哄堂大笑，"你没想，我们帮你想了。"

我脑袋嗡的一声，"你们都干了些什么？"

"大家看你下午没课，就帮你写了一张条子，约莫言三点在西花园谈谈。"

我不禁呻吟起来，"是不是这条子就夹在那书里？"

"你难道不感谢我们？"

看着老许一脸的奸笑，我呼的一拳打去，"让我好好感谢你！"

"哎哟，连媒人都打！"老许边躲边喊。大伙笑得更加厉害了。

班头上来了，"算了吧聂理，大伙只是开个玩笑，莫言不一定看到的，说不定书一到手就扔到脑后了。"

我悻悻地住了手，不过心中反而有种希望雪看到字条的冲动

下午我躺在床上，寂寞地看着窗外的梧桐更兼细雨。"雪没看到字条吧，或者会置之一笑吧？"

门被一脚踢开，班头冲了进来，"聂理，你居然没去？"

我心头一震，"她去了？"回头看看老许，老许一伸舌头，缩进了被窝。

"她已经等了你很久了，你还不快去！"班头挥下一脸的雨水，露出古怪的笑容，"这下好看了，怎么解释就看你的了。"

我看看表，已经是四点了，我急忙披衣下床。

"雨开始大了，带把伞去。"班头递过一把伞。

"太慢了。"我心急火燎地摇摇头，冲出房门。

雨点迎面飘来，当我到达花园时，全身已湿透了。碧绿的园里静悄悄的，见不到一个人，我只有四顾怅然地摇摇头。当我悔恨地一甩头时，一个如夏日白莲般的身影跳入视野。

是雪！她站在绿荫下，正在向我挥手

"对——对不起，我——"我跑了过去，却不敢正视雪的双眼，嘴里象塞满了棉絮

"没关系，我是下午翻书时才发现的，反正也无事，就过来了。幸好遇上了，不然误会可就大了。"雪的语气中看来并无责难之意。

我定了定神，"对不起，这是一个误会。"

"误会？"雪敏感地一眨眼。"什么误会？"

看着雪的反应，我忽地后悔了。但话已出口就无法挽回了，"今天是——愚人节，这是大伙给我们开的一个玩笑。"

这后来被导师和班头称作是全校最差的关于迟到的解释就这样被我说出了口。

雪扭过头去，避开了我的目光。

雨水从我额头流下，我感觉周围如死一般的寂静。

很快，雪回过了头，仍然是一脸笑容，但我感觉那有些不同，"看来这次是我白等了，我本来还希望你请我哩！那么下次吧。来，为两个愚人节的傻瓜握手道别！"雪伸出了她的手。

我犹豫了一下，握手时，我感觉雪的手比我的手还要冰。此时，雨水蒙住了我的眼，令我看不清雪的面容。

看着雪缓缓走在雨中，我心头一动，向雪的背影喊："雪，下次我一定请你！"

雪回头挥了挥手，示意她知道了。

"雨下大了，你快一些！"我感到雨点打在脸上，隐隐作痛。

"你也快些！"雪回头也如是喊。

凉风掠过，仿佛吹透了身躯。看着雪孤独的背影，我感到莫名的心悸，害怕自己会再也见不到她了。

自愚人节后，我在游戏中便很少看见雪了，更多的时候是雪的身影在我眼前一晃而逝。虽然从上网名单中可以看到她的名字，游戏中我也可以感觉到她的存在，但我却鼓不起勇气去"竹园"——我们这样称呼女生宿舍，在我们学校，女生显得比熊猫更为珍贵。于是我天天晚上上机，希望能通过网络接触她，对我来说，觉得网上的见面更为自然。但想不到好不容易得到雪的消息，却又落得身死沙漠的下场。

"世间不如意事，十者常居八九。"我重重地叹了一口气。"如果我知道谁下的手的话，非让他后悔来到这个世界中不可。"我暗暗恨道。

看着数字缓慢地下降，我百无聊赖地打开书，以打发等死的时间。当我抬起头时，突然发现我的生命值没有变化！这意味着我在游戏中将一直以这种方式生活下去，明白点，就是永世不能超生！

一种被打入十八层地狱的感觉从我头顶浇下，我狠狠地摔开书，"这可是你先下手的！"

我打开了"天下有雪"——一个由前辈传下来的网络工具，经过数届高手的锤炼，已成为目前最为优秀的跟踪

与反跟踪工具。我也是凭借它，在这险恶的江湖中练出目前的本领。它也如同小说中的秘籍一样，流传甚少。

数据在屏幕上逐渐闪过，我的感觉仿佛也通过网络，去寻找那幕后的黑手。我相信他一定还在网络的某个角落偷笑吧。

“人文——理学——材料——化工——电气——”一个个站点地搜寻过去，程序运行得相当顺利，但不安的感觉却在我心头晃荡，能让我不死不活的人是不大可能让我轻易搜寻到他的网址的。

麻烦是在搜寻倒数第二个站点——电信学院时碰上的。“天下有雪”仿佛遇上了墙壁，陷入了死循环。我并不感到意外，“终于露出尾巴了？”我一声冷笑，改为手动搜索。

想保护一个大站点并不容易，我相信总有其薄弱的环节。我将整个站点包围起来，在每个通道都看了一下。严密无隙得象一座城堡，这是我的第一印象。前所未有的麻烦。

我发了一封 e－mail 过去，在信包后负上了间谍程序，结果很简单，信过去了，程序被截获了。

我打开了通话频道，等待他的回复。

“士隔三日，当刮目相看。”他在围城中和我谈话。

“我记忆中好象没有你这样的人。”我不理他的恭维，“你不下机的原因就为看我狼狈的样子么？”

“我知道你现在很气愤，但——”

“背后的敌人是没有道德的。”我想说一些恶毒的话，但忍住了。

“既如此，我也无话可说，酒逢知已千杯少——”

“话不投机半句多。”我截下他的话头，狠狠关掉了频道。

对话的同时，我操纵的“天下有雪”已成功地通过对话频道侵入站点。“他的脸色一定很难看吧。”我得意地想。

出乎我的意料，他很快控制了局势，我所得到的仅仅是一个小得可怜的滩头阵地，而且还不断的遭受攻击。

“这并不是诺曼底，聂理，你将输得很难看。”上过一当的他冷冷的。

“上帝与我同在。”说实话，我对于被他击败这一点深信不疑。

“上帝总是站在强者一方的。”

我恨得牙痒痒的，后悔怎么没听导师的话上机时挑一台快一些的。否则，更快的运行速度好歹会使我好过一点。只怕对方此时正在PⅡ上面笑吧。

“这不公平，你知道我的速度。”我提醒他。

“公平只有决斗。”他毫不犹豫地将我的滩头阵地分割成数块。

让仁义、道德见鬼去吧，我冷冷地在他将关闭缺口时，将自己编制的“Vampires”病毒的一份拷贝送入了站点。它虽然没有感染文件的能力，但在网络中能象吸血鬼一样，快速复制，不断吞噬对方的系统资源。

通过“Vampires”的开道，我的进程如潮水般涌入电信站点，搜寻他的下落。得到的消息却令我大为惊讶，他的信号是通过电信主机传来的。

“真卑鄙，竟运用病毒作战。”这是当我完全控制了局势，建立起与他的联系后他说的第一句话。

“成王败寇，你不是不懂。”我毫不客气地反击。准备在他杀死进程前，截获他的进程资料，以搞清他此时所在位置。他一定是从众多工作站上登录的，鬼才相信他能上网络主机呢。

“看来上帝也有站错队的时候。”他不卑不亢地回答。尽管我千方百计地寻找他控制进程的方法，但仍然是镜花水月。

“你不会得到的。”他从容地摆脱我的追踪，“这一次，你仍然未胜，再见，朋友。”

他在我最后一次进攻时轻松地将进程杀死。我看着刚刚破解的部分代码，只有摇头苦笑的份。

在向“Vampires”下达了自杀命令后，听着打印机缓慢地打印着代码的噪音，我百无聊赖地看了看系统时间，六点五十九！我脑袋嗡的一声。七点整，“游历江湖”系统将关机整理。如果我不快些动手的话，我也许将永远成为沙漠孤魂了。

这是系统的一个 Bug，很显然他也知道。

我迅速打开工具栏，却发现编辑器无影无踪。“该死，居然没有安装？”

我慢慢地停下手，看着系统时间的跳跃。“4——3——2——1——谢谢你的参与，‘游历江湖’因网络维护将于今天 AM7:00 至 PM5:00 停止服务。下次再见！”屏幕上一如既往地打出了友好的提示。

我站起身来，缓缓走到窗前。初夏鲜红的太阳照在身上，感觉有些热，但我的内心却是一片冰凉。

（未完待续）

本栏编辑／石子

镜花园

相信大家更喜欢赏花而不是种花，比起闲庭信步，耕耘似乎太辛苦啦。丹上期大发感慨之后，朋友们的意见和建议来了不少。总的来说，大家希望花园更美（废话）、奇花争艳（有创意）、名花荟萃（有收藏价值）、五彩缤纷(上彩版)等等。关于临摹的话题引起了一些争论，其实临与摹本身就是两个概念。摹的要旨为形近，而临则追求神似，是学习道路上的两个阶段。丹主张大家可以多采用“意临”方式，在借鉴的同时大胆加入自己的想法。另外，虽然不会对大家的绘画功底有太大补益，但多利用电脑和其它辅助工具也是出好作品的捷径。“镜花园”彩版及精选版的组织将根据大家的来稿情况推进。

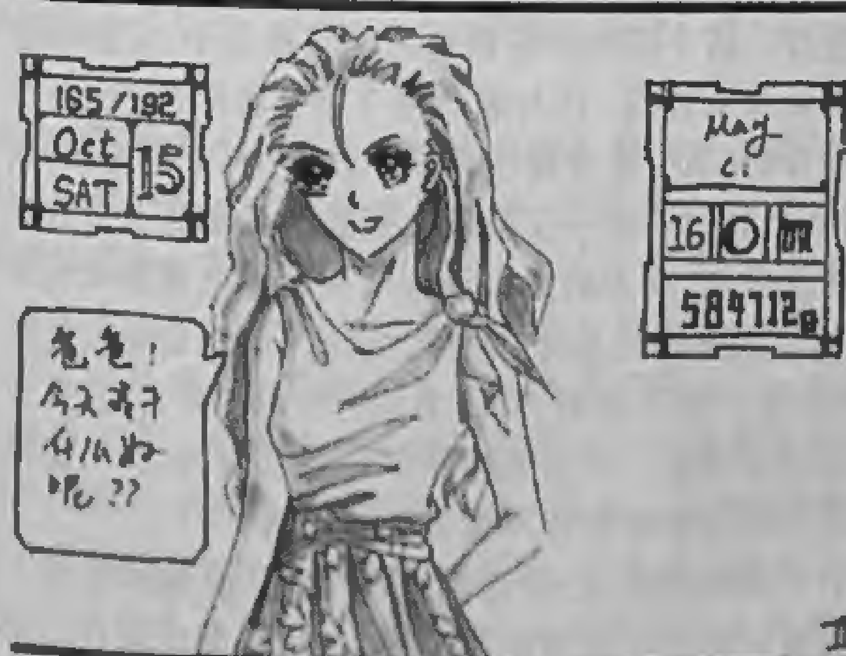
……还有，镜花园并没有“缩水”，只是暂时被游骑兵借去了一页而已，大家不用担心啦！^-^

98年第12期最佳作品：李铮的《侍魂—喜儿篇》
陈雷渊的《真宫寺樱》(并列)
99年第1期最佳作品：刘忆东的《命运传说》



◤《求婚……》 湖南 唐凯

丹：……第101次求婚?! 呵呵……









《梦幻精灵》 北京 李方

丹：哇!!你不怕变成「胖」精灵啊 :-)



杏花村

本店酒保：小马



河北保定王磊：匆匆探头村中望，呜呼！竟有一位女酒保！此位酒保系谁人？文渊阁主美名昭，温柔一笔百媚生，酒保小马无颜色……赞叹过后，不免惋惜：位子又少了几张。看至文末，忽听一声炸响：下回游骑兵大哥亦要友情出演一次！真好似当头一闷棍，背后一板砖，小店还能剩几个位子？？

小马：为了节约地盘，大家挤挤……呃，把游骑兵挤出去啦。算了，还是由我来代表全体小编给大家拜年吧！祝大家兔年吉祥！

第1期杂志上市后得到了多数读者的肯定，而电视游戏主要栏目的去除触发了一些朋友的怀旧情结，他们的信让我体味了一种久违的感伤。

北京北峰：遗憾，真是太遗憾了。当我第一眼看到99年第1期《家用电脑与游戏机》杂志那变小了的“游戏机”几个字时，使产生了疑惑，是否还有TV GAME的内容呢？果不出所料，一丝失落感涌上心头。

我从贵刊创刊起便每期必买，即使外出也总想法补齐，现有从创刊至今的所有杂志。它陪我度过了任天堂时代、世嘉超任时代直至PS。尽管我看《电子游戏软件》，但作为一个PC GAME与TV GAME的双重喜好者，我更欣赏贵刊的合二为一。曾几何时，贵刊登出多少颇具指导性的TV GAME攻略；曾几何时，贵刊伴随多少玩家渡过不眠的少年之夜。

俱往矣！不知多少朋友黯然神伤，离《家》而去？只有在梦中常绕卢恩吕兄弟的精彩文章吧！

广东广州“一个在高三会考前夜读C& G忍不住写信的读者”：多媒体书屋CANCEL了我可以忍受，但是……AWEI说“心情复杂”恐怕未必，因为他“难以割舍的并不是电视游戏本身”(好一个无情无义的家伙！)，而且还准备喝喜酒。莫非是金盆洗手庆祝从此不用再摸手柄了吗？真是这样的话，我一定送一个“弹”框去作贺礼……中国有10年以上玩龄的GAMER绝大多数是从VIDEO GAME起步，无论如何那个时代FC的价格与PC简直不能比，况且还有街机的支持。经历了游戏由千夫所指升格为第九艺术的沧海桑田，他们可以说是对游戏有着最深感情与理解的一群。尽管他们中的大多数或迟或早总会加入PC用户的行列，但都会是关心TV GAME风云变幻的两栖动物。杂志作为国内最早起步的游戏媒体之一得到了他们的关注，也一直关注着他们，就是因为这样我才如此钟情于《家游》，而现在……出于4年来培养的那份真挚感情我还会继续买它，可我不知道我的感情防线还可以守住多久。

小马：把视线转到别处，类似的新陈代谢或者说改革举措不胜枚举，如果不是身处其中，真不理解“阵痛”这个词。作为杂志的读者和编者也一样，如果不是从94、95年时起伴随她一起度过，也很难体会这依依情怀。第1期的问卷调查回函与来信中，多数读者对今年的这一变化表示赞同，这与编辑部1年多来的调查、讨论的结果是充分吻合的(不少读者建议将杂志改名为《家用电脑》或《家用电脑与游戏》，我们将进一步听取大家的意见而后上报)。诚如这位广州的朋友所说，杂志的很多读者已逐渐从电视游戏玩家变成了PC用户，这既是时代趋势，也符合杂志“游戏是通往电脑世界的捷径”的口号。“知人者智，自知者明。胜人者有力，自胜者强。知足者富，强行者有志。”作为国内最早的游戏媒体之一，能根据读者的需求进行相应的取舍才不愧为先行者呀！

小编们何尝不是恋旧的人，最难割舍的当然不是物而是情。逝去的一切时常被记忆不经意地挑拣出来，以优美的形象在心中定格。旧日的真实溶化在回忆里，有些已分辨不清。它们已经成为了“药”和“酒”或者“药酒”，偶尔买醉，不能总喝。

山东兖州小顺子：希望此次入村不会遭到愤怒的小马的拳头，但就算受到打击，吾也不能不讲。

自94年起，吾作为一寒窗苦读的大学生起，就对《家游》情有独钟，每次买书非韩不悬。然则，令吾始料不及的是，贵刊99年第1期竟将英文名称改掉：Computer and Game，顾名思义，为电脑与游戏；而Family Computer and Game Machine Monthly才是《家用电脑与游戏机》月刊之意，不知改了有何深意，此其一也。其二，我现今怎么看也都不如以前舒服，此想法我相信好多读者都有同感。其三，现今我国《商标法》早已出台，不知贵刊研究过没有，如没有请告知游骑兵、石子之流不要每日“金戈铁马”，国家法规也要探讨一下，不然以后如有人找麻烦，汝等必将大大的头痛一场。君不见数年前《读者文摘》之事乎？^_^

另外，在我元月12日买得贵刊之日，我曾打电话给贵刊反映这个问题，不料那人竟不等我说完，便不冷不淡的一句：“你写个信过来吧！让大家都看一下。”便把我打发了。请一定找到此人，对其口诛笔伐。试想，竟有这等人在我们革命队伍中，我们革命什么时候才能胜利(就算玩笑吧！)。

小马：这种改动是为了更简明、更突出。原来的英文译名并不十分确切，而且冗长拗口。现在的Computer& Game既是原译名的“核”，又充分体现杂志定位，还依然对应刊标的C与G缩写。英文译名的调整没有与法规抵触之处，多谢顺子提醒。另外革命队伍中的那个同志怕是查不出来，他的用意本是好的，但态度可能生硬了些。我会请编辑部的人员多注意电话接听礼仪，不过你不能把百货大楼里的每个人都当成张秉贵的。

宁夏银川张龙：99年第1期给人耳目一新之感，自然少不得仔细品味。欣喜之余发现文章校正还欠火候，如佳作赏析《FIFA99》中“……[D]蛙跳过人……[D]爆发加速……”，搞得D键成了万能键啦^o^。本人视贵刊如白玉，就不该有瑕疵(噢！对不起，太苛刻了)。希望贵刊今后秉承精益求精之精神，创出国内名刊精品！

河南洛阳袁野：99年变化不算太大，但正是小处露真功，感谢你们！我还要不可避免地说几句逆耳之言：错别字太多，P14《叠梦鬼魅》的系统要求写成“P33”，真那样可太好啦！P39“丛林”写成“从林”，P58的33名应是“Ⅱ”而不是“Ⅲ”，P59第86名“职篮”不是“职蓝”。

小马：真细心啊！“尖端100”的疏忽都发现了。看来我们需要加倍的细心！来，上酒……希望视线朦胧一些:)

辽宁大连邢涛：我们的评刊有用吗？时间一长你们是否已对表扬和批评麻木了，“打懒得还手，骂懒得还口”？

黑龙江若非：前些天写的信中提了不少意见，现在想起，估计也石沉大海了。大家心里都很清楚，在读者心中像朵花一样的意见到编辑部也会被太多现实的东西掩盖了。杂志依旧是从前的杂志，甚至不如从前的杂志了。想通了这些我放弃了寄几份办刊方案的计划，那只是一个梦——希望《家》完美的梦。仔细想来，你们办你们的杂志，我看我的杂志，好的话就买，不好就不买，本无可厚非，但心中有什么东西放不下。也许因为是《家》带我进入的电脑世界，也许因为《家》陪我度过了4年多的时间，也许因为想起了这4年中每月都跑好几次邮局只问一句话：“《家用电脑与游戏机》来了没有？”

这些日子，我从没有电脑到有了自己的电脑，从初级到现在“有啥不会的，但没啥没见过的”，几乎玩过每一个游戏都是《家》推荐的。这4年中一些别的杂志不买了，只有《家》一期不落，似乎一期看不到，生活中便少了点什么东西。我对编杂志不了解，但我想一个杂志社首先要团结、默契，还要有人情味。游戏中太多虚幻的东西让人更希望在杂志中读到人情味儿。我有一个梦，就是《家》能成为国内游戏界的权威杂志，我想像我这样看着《家》从创刊开始一步步成长起来的读者，全国一定很多。别让我们失望！

小马：读者的意见之所以宝贵，就是因为指明了我们努力的方向，为我们共同的《家》营造一个梦想。每一页信纸都令我们尊重和珍视。我在这里把德国诗人荷尔德林的两句诗送给大家：

你梦寐以求的已经临近，它正前来将你迎候。

安徽宿州韩啸：在封面标出“玩游戏过多有害健康”。

山西太原夏元鑫：杂志的纸是我见过的最好的，这张调查表我撕了半天才撕下来。

广东广州马氏阿藏：今年是创刊5周年，小弟以微弱的声音提个建议：出版《家》的精装珍藏版，将几年来杂志中最好的文章、最好的图片来个大集合！

吉林李睿博：小编们的文笔突然变了(比以前更好了)，是心情变了，还是石子姐姐的缘故呢？^_^

陕西西安笑尘书生：重赏提供LARA通信地址者。

浙江新昌翟吉翔：想借杏花村一角，祝我在《家》交的两位笔友(梁辰和徐亦枫)春节快乐，也祝全国玩友和工作在国产游戏第一线的人们春节快乐！

小马：上面像是恢复了“一言堂”，或者可以称作“留言剪贴板”。我觉得很多朋友的留言应该让大家分享，因为有分量，有意思。还要请大家注意的是：编辑部的新信箱已办理完毕，即日启用：100037北京813信箱。另外以下几位朋友由于毕业后地址变更，请将新地址通知编辑部：江苏连云港东方中学苏丹，江苏张家港梁丰中学楼涛，湖北十堰东汽六中孟超，山东威海第一中学李洪旷，上海华东师大二附中汤峥冬，谢谢合作。

朋友们，下期见。

1998年第12期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：

1. 文渊阁：现实、梦想与游戏
2. 特别企划：古墓丽影Ⅲ——劳拉的传奇归来
3. 业界星空：前导《G档案》

读者最不欣赏的文章：

1. 文渊阁：现实、梦想与游戏
2. 多媒体书屋：翰林汇多媒体家庭课堂
3. 阶梯教室：我们是否需要AGP

读者最感兴趣的栏目：硬件兵工厂

读者认为最好的彩页：教父

1998年第12期奉送读者名单

湖北荆州	熊 诺	呼和浩特	森 格	宁夏银川	李 挺
陕西西安	高双江	浙江杭州	叶 倩	四川遂宁	陈 琨
北 京	吴 岩	广东乐昌	陈浩南	浙江建德	赵诚恺
江苏无锡	徐文达	天 津	杨 凯	北 京	沈宁翔
广西桂平	罗 卓	福建永定	郑振华	广东广州	蒙际云

1999年第1期广告意见征答获奖名单

哈尔滨	陆 璜	河北徐水	梁秀琴	广西南宁	黎 明
天 津	刘 振	浙江桐乡	詹鸿宇	北 京	宋 申
北 京	龙海鹏	上 海	区子丞	云南昆明	罗 云
北 京	郑 岩				

(奖品为北京鸿达提供的最新《家佳电脑文摘》)



知己空间



来自天南地北的众多征友来信让小马不得不又申请了一个文件柜……在尽量扩大空间的同时，小马只能暂时规定几个"优先"：女士优先（自然！），军人优先（没的说），特殊情况优先（具体问题具体分析罢）。为保障大家的利益，无有效证件者原则上不能参加。通过 E－mail 加入的朋友请写明身份证号码。怎样在征友留言中寥寥几笔挥洒个性大家要费费心啦，如果准备留下电话号码，请三思而后行。

参加征友的读者请将自己的姓名、年龄、地址、邮编、有效证件（身份证学生证等等）复印件和 50 字左右的留言寄至"100037 北京 813 信箱《知己空间》"，职业、别名、星座等请根据个人意愿填写，小马可能会根据情况删改一些不够雅驯的文字，请大家理解。祝大家如愿找到良友！

岚风（♀20）
地址：广西省南宁市民生路 131 号公明律师事务所　杨玲收转
邮编：530012
寻呼：127－8249435
征友留言：经过了"铁拳"的洗礼、走过了"帝国时代"、到达"最终幻想"世界的我，希望通过《家》的捷径认识更多的电玩高手。欢迎女性格斗家的挑战！

孙琨（♀21）
星座：白羊
地址：吉林省吉林市青年路 2 行住宅 3－8－151 号
邮编：132011
E－mail：akmail@ ynmail. com
征友留言：愿与 PC Friends 结交为知心朋友，共同去创造美好的明天。

张静（♀17）
星座：射手
地址：北京丰台区丰台二中高二 5 班
邮编：100071
征友留言：爱好 PC GAME、POP MUSIC、篮球、漫画和小说，最大愿望是能够让中国也有一个 Westwood。希望能与志同道合的你相识。

刘鹏涛（♂20）
星座：金牛
地址：河南郑州市 86364 部队 55 分队
邮编：450046
征友留言：本人性格直爽，爱好广泛，希望能与爱玩电子游戏的朋友结下深厚的友谊。

赵向阳（♂20）
别名：琴
星座：天秤
地址：浙江省杭州市天目山路 34 号浙江大学西溪校区 273#信箱
邮编：310028
征友留言：酷爱 PS、PC 游戏，尤其是《古墓》那般的 AVG 和《FFⅧ》那般的 RPG，另爱好音乐，有一定"功力"。能找到是我知己，一世一个也认同！

李翔（♂17）
别名：脑疯（电脑疯狂者）
星座：白羊
地址：云南昆明市青年路 63 号 8 幢 401 号
邮编：650021
电话：(0871)3128212
寻呼：186－126614
征友留言：不论你是谁，不论男女老少，不论你在世界的哪个角落，只要你热爱电脑，热爱 PC GAME，永远支持 PC GAME 的发展，那你就是我的朋友。

云之伤（♀23）
星座：狮子
职业：软件编程
地址：吉林市恒山西路珠海街 5 号第 6 层新泰计算机软件开发公司
邮编：130000
E－mail：yunzs @ public. jl. cninfo. net 或 yunzs@ 163. net
主页：http://www. zg169. net/～yunzs/index. html
征友留言：愿用我一生的伤心，换取一次与你的"来生缘"。

周婷（♀16）
别名：Grace
星座：水瓶
地址：湖北省武汉市电子工业学校 9813 班
邮编：430022
征友留言：喜欢玩电脑，特别喜欢《大富翁》。希望找到和我年龄、爱好相仿的朋友。

杜洋（♂17）
别名：陆行鸟
星座：牧羊
E－mail：Chocobodu@ 263. net
征友留言：本人爱好 PC GAME、网络、音乐、体育……在聊天室朋友门叫我小鸟 :－) 我周末一般在 www. chnmail. com 聊天，欢迎你去那里找我。也等待着你的"伊妹儿"的到来。

陈京蕾（♀27）
星座：天蝎
地址：北京白石桥路 42 号解放军文艺出版社
邮编：100081
E－mail：jennychen@ 371. net
征友留言：本人打《异教徒》出身，从此酷爱 3D 动作游戏。近日因最爱的女游戏《古墓Ⅲ》和男游戏《异教徒Ⅱ》发生火并而手忙脚乱。喜好读书、跑步、台球，会太极拳。愿与喜爱动作游戏的玩友结为知己。最大心愿是天下女玩家都像劳拉一样身手不凡，男玩家嘛……千万别长尖耳朵！

赵作成（♂17）
别名：若云
星座：摩羯
地址：山东青岛市第九中学高二(7)班
邮编：266011
E－mail：ruoyun@ 188. net
征友留言：热爱 PC、Internet、卡通及文学。孤独的一片云期待远方真挚的友情。

叶美权（♂21）
别名：砖头
地址：河北易县 39635 部队 71 分队
邮编：074214
征友留言：我不丑，也不温柔；我爱发呆，爱乱写乱画，更爱胡思乱想；我爱运动、美食和读书，更爱游戏。愿世界充满爱。来信吧，你是我的期待！

国内统一刊号：CN11-3450/TP

定价：6.80元